GRATUIT !

Loisirez-vous la vie avec notre supplément de 32 PAGES

MEGADRIVE - MEGA CD - GAME GEAR - MASTER SYSTEM - 32 X - SATURN

MEGA force

le 1er mensuel des consoles

SEGA JAPON

Pleins feux sur :
Virtua Fighter 2
Daytona USA

EXCLUSIF !

Panzer Dragoon, un top sur Saturn

TESTS

- Warlock
- Samuraï Shodown
- La Légende de Thor
- NBA Jam Tournament Edition...

T 4702 - 37 - 30,00 F

N°37 • MARS 1995 • BELGIQUE : 195 FB • LUXEMBOURG : 195 FL • SUISSE : 9,5 FS • CANADA 6,95$ (Can)

STARGATE

LA PORTE DES ETOILES

POURRAS-TU EN SORTIR?

SKYROCK

Acclaim entertainment inc

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PAL VERSION

SEGA GAME GEAR

GAME BOY

MEGA DRIVE

JEUX & ASTUCES au 36.68.10.25* et sur le 36.15 ACCLAIM

STARGATE™ 1M & © 1994 Le Studio Canal+ (U.S.). All Rights reserved. 1M designates a trademark of Le Studio Canal+ (U.S.). Nintendo®, Super Nintendo Entertainment System ™ and Game Boy™, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. All rights reserved. Sega, MegaDrive and Game Gear are trademarks of Sega Enterprises Ltd. All rights reserved. Acclaim is a division of Acclaim Entertainment TM, ® & © 1994 Acclaim Entertainment. All rights reserved.

SOMMAIRE

N° 37 MARS 1995 PARAIT TOUS LES MOIS

Signé: BAD BRAIN

édito

Mega Force est et a toujours été un magazine de surprises, de bonnes surprises et ce mois de mars, des bonnes surprises, il y en a et pas qu'un peu. Surprise numéro 1 et elle est de taille, puisqu'elle fait carrément 32 pages. Eh ouais, on ne mégote pas à MegaForce. Extra Life Loisirs est un nouveau mag, en fait non, Extra Life Loisirs est un nouveau mini-mag qui se trouvera tous les mois dans votre mag préféré. Si comme nous, vous êtes fans de jeux vidéo, la vidéo, le cinéma, les mangas, la musique doivent également vous brancher à donf, d'où l'idée de développer et de créer un mini-mag complètement indépendant des jeux vidéo et qui sera à l'écoute de vos desideratas. Surprise numéro 2 ; Sashimi, notre brillant petit Japonais, est allé rendre une seconde visite au département AM2 de Sega Of Japan pour suivre d'un peu plus près le développement des jeux sur Saturn. Le pauvre, il en est encore tout retourné. Jouer à Daytona USA sur cette bécane, c'est comme trouver un Top Model dans une île présumée déserte. C'est la jouissance complète. Enfin, c'est lui qui le dit. Surprise numéro 3 ; La Légende de Thor devrait être disponible en français à l'heure où vous lirez ces lignes. Premier jeu dans le genre aventure de Sega, cette réalisation est une excellente entrée en matière dans le domaine. Depuis le temps que Mega Force "gonfle" les éditeurs pour réaliser ce type de jeu, il était temps et on espère que cela va durer. Surprise numéro 4 ; la Saturn est annoncée en France pour l'été et ça c'est aussi une vach'tement bonne surprise car on ne l'attendait pas avant la fin de l'année. Voilà, c'est fini, comme pourrait dire Jean-Louis Aubert, il ne me reste plus qu'à vous souhaiter une bonne lecture et que les surprises soient avec vous.

SCHMÜRZ

le forum

LE COURRIER DES LECTEURS 4
REPORTAGE JAPON : AM#2 6
NEWS/PREVIEWS 16
DERNIERES SORTIES 31
BON D'ABONNEMENT 67
HIT-PARADE 33
LES JEUX À VENIR 33
AILLEURS ET MAINTENANT 84
EN DETRESSE 86
LES SECRETS DE MEGAFORCE 90
PETITES ANNONCES 96

les previews

ALIEN SOLDIERS MD 20
JELLY BOY MD 22
KAWAZAKI SUPER BIKE CHALLENGE MD 21
LINKS MCD 29
ROAD RASH 3 MD 26
SHINING FORCE 30
TOUGHMAN CONTEST MD 24
VIRTUA HYDLIDE SAT 32

les nouveautés

ASTERIX AND THE POWER OF GODS MD 50
BONKERS MD 48
DESERT DEMOLITION MD 68
ECCO : THE TIDE OF TIMES MCD 61
LA LÉGENDE DE THOR MD 34
MOTOCROSS CHAMPIONSHIP MD32X 76
NBA JAM TOURNAMENT EDITION MD 40
PANZER DRAGON SAT 42
PITFALL MCD 57
RISTAR GG 80
SAMURAI SHOWDOWN MD 72
SONIC DRIFT 2 GG 66
STARGATE GG 60
STARGATE MD 78
SUPREME WARRIOR MCD 73
TRUE LIES MD 58
VICTORY GOAL SAT 54
VIEWPOINT MD 46
WARLOCK MD 62
WWF RAW GG 56

MEGA force

MEGA FORCE est édité par **MEGAPRESS**, S.A.R.L. au capital de 150 000F. • 100 Ave du Général Leclerc • 93692 Pantin CEDEX • **Adresse Courrier :** 6, bld du Général Leclerc, 92110 CLICHY • Tél. : (1) 40 35 48 44 Fax : (1) 40 35 16 47 • **Directeur de la Publication :** Marc ANDERSEN • **Rédacteur en chef :** Jean-Marc DEMOLY • **Secrétaire Général de Rédaction :** François GABERT • Catherine PERRONE • **3615 MEGA FORCE, Animateur :** Schmürz • **Direction Artistique :** Dominique DESSEIGNE • **Maquette :** Mireille GUERINEAU • **Chefs de Rubriques :** Daniel DIAS, Francis MANFREDINI • **Illustrations des rubriques :** Alain BERTRAND, Olivier REVENU • **Couverture :** Mickaël CAMBOUR • **Illustration de Couverture :** Daytona USA, Virtua Fighter 2 © SEGA • **Publicité :** Isabelle Weill • **Directeur des ventes :** Philippe THOREAU, Tél.: 43 44 77 77 Terminal EB6 • **Modification et service de réassort :** N° vert : 05 19 84 57 • **Photogravure :** PPO • **Impression :** JEAN DIDIER • **Distribution :** Transports Presse • MegaForce est distribué en Belgique par les A.M.P. • Tous droits de reproduction réservés • Dépôt légal à parution • **Ont collaboré à ce numéro :** Julien MINIER, MANU, Laurent COTILLON, Ho UTSUMIYA (Sashimi), Laurent SARFATI (Raoul le Cool), Pascal HENDRICKS, Alain MILLY • **Tirage de ce numéro :** 120 000 exemplaires • Ce numéro comporte un **SUPPLÉMENT GRATUIT 32 PAGES "EXTRA LIFE LOISIRS"** folioté à part, piqué au centre du magazine et détachable. Ont participé à sa réalisation : Dominique DESSEIGNE, Manu, Raoul le Cool, Laurent COTILLON, Benji et toute l'équipe technique. Maquette et couverture : Mickaël CAMBOUR.

COURRIER D

Salut les artistes ! Me voilà, comme tous les mois, prêt à répondre fièrement à toutes les interrogations existentielles qui peuvent germer dans votre esprit tortueux mais néanmoins brillant. En tout cas, vous m'avez gâté. Trois tonnes de lettres, quatre facteurs (dont deux sont maintenant en dépression), et deux fourgonnettes ont été nécessaires pour m'apporter vos gentilles missives. Je ne sais plus où donner de la tête. Mais je les lis toutes. Et c'est comme ça que j'ai pu voir qu'on était tous d'accord sur les jeux. Ce qui compte dans un jeu, c'est l'intérêt (et la maniabilité) . Si les graphismes sont bons, ainsi que l'animation, et que les musiques vous donnent envie de brancher la téloche sur la chaîne hi-fi, c'est tant mieux, mais ce n'est pas essentiel. L'essentiel, c'est qu'on s'éclate. En outre je vois que, comme nous, vous aimez et avez envie de voir des jeux d'aventure et des jeux de rôles, les jeux de plates-formes, on s'est bien éclaté avec, mais maintenant, faudrait voir à être plus original. Faut que j'arrête, sinon, on va me confondre avec Bad Brain, ce voyou. Depuis qu'il est là, on n'est plus en sécurité nulle part, et j'ai toujours peur qu'il déboule pour me transformer en Bleu d'Auvergne. Alors tant qu'il est ailleurs, je vais en profiter pour répondre à vos lettres.

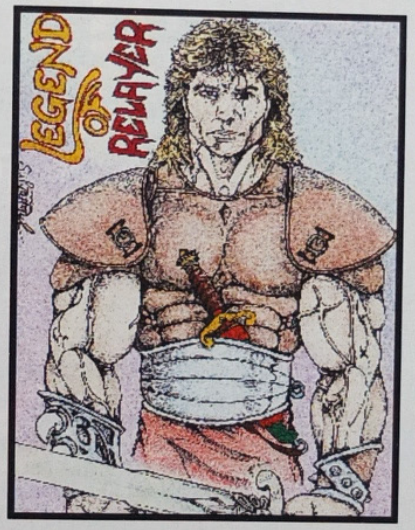
..."DBZ 2 N'EST PAS PRÉVU POUR LE MO

C'est parti, avec OLIVIER DIT "LE BELGE".

Yo, DJ Acid Schmürz,
J'ai 22 ans, je suis belge mais heureusement francophone, je possède la Megadrive 2 et le Mega CD 2 et je viens de rajouter la 32X avec Virtua Racing. À partir de là, j'ai été me vanter de mon achat (et par le même occasion me ridiculiser) auprès de mon copain et en même temps grand rival car il posède une N... (non, je ne peux pas l'écrire, ma mère, elle veut pas).
1) Le problème, c'est qu'il m'a dit que j'avais fait une erreur en l'achetant et ce n'est pas le premier qui me fait la remarque (par exemple : "Moi, je vais acheter la Saturn"). Alors, pouvez-vous me faire trouver des avantages à mon achat ?
Pas de problèmes : jouer à Doom, Star Wars ou encore VR Deluxe (ce qui n'est pas le cas sur MD ou SNIN), et avec ton Mega CD, jouer à des jeux tels que Shadow of Atlantis ; voilà déjà quatre avantages. De plus, la Saturn coûtera certainement bien plus cher, et toi tu as déjà une 32 bits, contrairement à tes collègues. Avec ça, ils vont se calmer.
2) Quel genre de CD-Rom seront compatibles sur mon Mega-CD maintenant que j'ai acheté la 32X ?
Des CD seront en vente, qui seront prévus pour utiliser les capacités conjointes du Mega CD et de la 32X. Le plus attendu de tous est celui dont je t'ai parlé : Shadow of Atlantis.
3) Quel est le numéro de téléphone de Natacha ?
Le même que le mien et tu ne l'auras donc pas.
Moi, Olivier alias "Diesel Bip-Bip" (m'attrape jamais), je te souhaite longue vie à toi, extrême Schrmüz.
C'est trop d'honneur. Signé : Schmürz, éleveur de coyotes.

Le tour est au FAN DE CLUB DE DBZ, SIS À SAINT-CHÉRON (91).

Salut petit guerrier bleu de la galaxie Sega (on parle de toi, vénérable Schmürz).
1) On aimerait savoir pour quand est prévu DBZ 2 sur Megadrive et quels en seront les combattants ?
Pour la 257ème fois : DBZ 2 N'EST PAS PRÉVU POUR LE MOMENT SUR MEGADRIVE !!!
2) Que préfères-tu entre DBZ Megadrive et DBZ 2 sur super nintendaube ?
Franchement, l'intérêt est le même pour les deux jeux. Par contre la réalisation (graphismes, musiques...) est meilleur sur Nultendo.
3) Est-ce qu'on aura droit à une version de DBZ sur 32X ou sur Saturn ? Si oui, quand ?
Bandaï n'annonce rien du côté des 32 bits, mais les Japonais le sortiront bien un jour. Désolé,



Ce mois-ci, aucun dessin publiable mis à part ceux de Jean-Paul Silva, de Fumel, notre gagnant d'il y a quelques mois, peut-être n'avez vous plus envie de dessiner, ou bien préférez-vous laisser la place à l'horrible BAD BRAIN ? Au secours !!!
Le Schmürz terrifié.

..."n'achetez plus a

ES LECTEURS

SALUT I

MENT SUR MEGADRIVE"..

mais il faudra vous contenter des mangas et série TV.

4) Est-ce que Thunderforce 5 et Street of Rage 4 sont prévus ?

Non, non et non. Tu vas croire que je t'en veux, mais je n'y peux rien si tous les jeux que tu as envie de voir ne sont pas prévus. On ne va quand même pas les programmer !

Voilà, c'est tout. Ton mag est d'une puissance hors du commun. On espère que tu vas publier notre lettre et les dessins de Loulou et Mickaël. Merci !!! Cette vague déferlante t'est administrée par les Supersayans de Saint Chéron (91) : Loulou "le guerrier légendaire, dit Broly", Seb "Le prince des guerriers, dit Végéta" et Mickaël "L'éternel sayan, dit Son Goku".

Calmez-vous, sinon j'appelle Dorothée.

Et on repart avec DAVID ROBERTY, ALIAS L'EXTERMINATOR DE LA GIRONDE.

Salut Schmürz,

Je t'écris pour te poser une question, te demander un conseil, et plus particulièrement de parler de... Bad Brain et du nouveau Megaforce. Mais d'abord ma question :

1) Quels sont les jeux plus intéressants à acheter sur Mega-CD que sur Megadrive ?

Maintenant, et suite aux protestations acharnées de beaucoup de monde, de nombreux MD sont adaptés sur Mega CD avec des niveaux en plus. Par exemple, quand EarthWorm Jim sortira sur CD, sautez dessus. Il est encore meilleur. La plupart des jeux qui existent sur les deux supports sont meilleurs sur Mega CD, et la différence de prix est nulle. Le choix es donc vite fait. Mais profite aussi du CD-Rom pour jouer à des jeux comme Tom Cat Alley, Dracula Unleashed ou Night Trap.

2) Ensuite, je voudrais que tu me conseilles car je vais m'acheter la Megadrive 2 avec le jeu du Roi Lion et mes copains d'école me disent que ce jeu est destiné aux plus jeunes. Et comme je n'achète Megaforce que depuis le mois de décembre 94, je n'ai pas eu le test du n° 33.

Comme tout jeu extrait de Disney, est davantage réservé aux jeunes qu'au vieux que tu es. Mais, contrairement à d'habitude, il ne se termine pas en 2 heures. Il est beaucoup plus difficile que ce qu'on peut penser, et demande pas mal d'agilité avec le Joypad pour le finir. C'est à toi de voir si tu aimes les jeux de plates-formes. Sinon, tu peux encore trouver la Megadrive 2 avec Virtua Racing.

Enfin, je vais te parler de Bad Brain et du nouveau Megaforce. Le nouveau Megaforce est tout sauf nul. Le reportage de Las Vegas, hyper, les tests, à ravir, car là c'est vraiment mieux, autant de tests c'est super. Continuez (surtout pour les tests, le reste comme les mangas, rien à dire, c'est génial). Parlons maintenant de Bad Brain. c'est complètement nul. À mort Bad Brain. Il faut l'arrêter, vous le prenez à 4 ou 5 et vous le remettez dans son bocal à jamais. Merci d'avoir publié ma lettre.

David Roberty.

P.S. : Que tous ceux qui veulent exterminer Bad Brain envoyent des lettres de protestation.

Si tu savais... Depuis qu'il est là, c'est l'enfer !

C'EST LE PIED !!!

Fini de se faire chier. Maintenant on va se fendre la poire, surtout celle des Schmürz. Où il est, celui qui veut me mettre dans un bocal ? C'est lui que j'vais mettre dans le formol, et on va l'envoyer au CNRS, pour étudier les êtres sous-développés. N'empêche que si j'étais pas là, vous resteriez comme des larves, sans réagir. Moi, j'vous défends. Quand y a un truc qu'est nul, j'le dis, et pas à mots couverts. J'vous empêche d'acheter une daube, et après on vient baver sur mon dos. C'est pas cool, les gars. J'ai peut-être une manière un [redacted] peu spéciale de m'exprimer, mais j'casse pas pour des prunes et au moins, c'est clair. Ce que je dis, c'est toujours vrai, et c'est toujours pour vous aider. Alors, réfléchissez-y, et j'attends de pied ferme ceux qui veulent me jeter.

SIGNÉ : BAD BRAIN,
DÉFENSEUR DES JOUEURS OPPRIMÉS
ET DE LUI-MEME.

Ça y est, il est parti ? Bon, on va aller écouter la complainte du sieur Pierre Gironde, de Clermont-Ferrand.

Salut Megaforce (oups, j'ai oublié le Schmürz).

Je voudrais pousser un coup de gueule contre le prix des jeux vidéo, mais pousser un coup de gueule ne sert à rien, alors je passe à l'action. J'invite tous les lecteurs de Megaforce (et les autres) à passer à l'action avec moi : N'ACHETEZ PLUS AUCUN JEU À PLUS DE 300F (tous formats confondus, neuf ou occase). Les fabricants et les magasins seront obligés de baisser les prix pour vendre si l'on tient assez longtemps. Allez ! Tous avec moi et faites passer le message !

Le vengeur masqué.

Je ne sais pas si la méthode genre "Révolté du Bounty" est la meilleure , même si je m'associe à toi pour dire qu'on en a ras-le-bol des jeux à ce prix. Ce qui me fait penser que ce n'est pas la solution, c'est que jamais tu ne pourras empêcher les gens autres que tes copains d'acheter des jeux. Même à 500 ou 600 francs. Mais rien n'empêche ceux qui veulent te suivre d'amplifier le mouvement. Nous, on a passé le message, et on te soutient, parce que ça commence à bien faire.

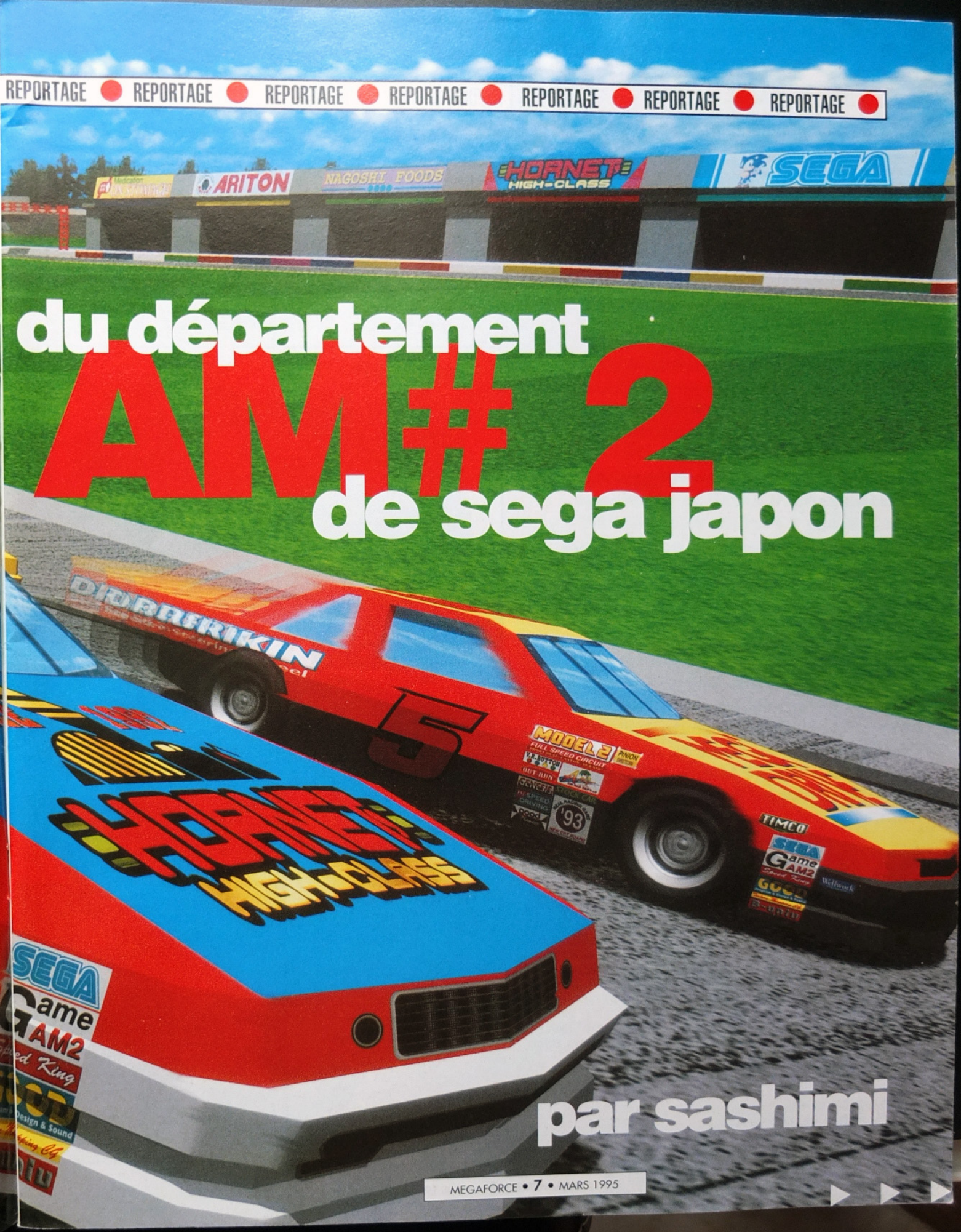
Allez, on se retrouve dans un mois. En attendant, je vais chasser Bad Brain, et essayer de le virer.

aucun jeu à plus de 300 F"...

SPECIAL JAPON

Après le succès rencontré par Virtua Fighters et la Saturn au Japon, Mega Force a voulu en savoir un peu plus sur les nouveautés issues du département Research & Development N°2, également appelé AM#2, de Sega Japon. Nous y avons découvert deux jeux exceptionnels, qui devraient théoriquement scotcher les joueurs à leur écran. Ces jeux sont tout simplement les deux meilleurs jeux d'arcade du géant japonais : Daytona USA et Virtua Fighter II. Accrochez-vous, ça va speeder !

du département AM# 2 de sega japon



par sashimi

l'incroyable jeu ven DAYTO

La "PlayStation" nous narguerait-elle avec Ridge Racer et Motor Toon GP ? Qu'à cela ne tienne, le Département Research et Development AM#2 de Sega Japon sort ses griffes et nous annonce l'arrivée de Daytona USA (pour commencer...). Nous sommes fin janvier et Daytona USA (sur Saturn) en est à 40% de son développement : qu'en est-il à ce stade, voilà la question, et une petite interview avec M.Toshihiro Nagoshi, M.Fumio Kurokawa, M.Yasushi Nakajima et Miss Chiho Higashi de ce département serait la bienvenue, n'est-ce pas ? Parfait, engageons-nous dans cette voie on ne peut plus fatigante car chargée en surprises et en rebondissements... Et vas-y que mon cœur fait boum dès que quelqu'un parle, c'est pas cool de m'faire ça, les mecs ! Mais bon, c'est sûr que ça vaut le coup. Commençons donc, et gaiement en plus -j'suis hyyyper content... De toute façon, je m'suis ramené un cœur de rechange, au cas où... Mmh ? Mince, c'est un cœur de vache !... Bof, on verra bien....

Les bureaux principaux de Sega Japon. La classe...

Mega Force : Salute, les keums, z'allez bien ? Ouais génial, qu'est-ce qu'on s'éclate, j'en ai des cloques. Montre-moi tout, mec... "montre", "clock"... Ouahh, le jeu de mot mortel, hi hi !!!... L'avez pas comprise ? Bon tant pis... "ss" pas du tout dans ton froc, quoi... Ha... ha... ... haah. Commençons par la version Arcade si vous voulez bien (puisque les blagues ne marchent pas, essayons le direct, faut que j'les fasse craquer, sinon c'en est fait de moi !).

Chiho Higashi : En fait, l'idée du jeu nous est venue au moment de la fameuse course de Daytona Beach, en février 1993. Il faut savoir que cette course est très en vogue aux États-Unis et que Daytona USA, le jeu, était au départ destiné aux seules salles d'arcade américaines. Mais il en fut tout autrement par la suite. Il nous a fallu un an, avec une dizaine de programmeurs et d'infographistes à temps complet, ainsi que des artistes en "free-lance" (*NDLR : indépendants, pour nous autres Gaulois...*).

M-F. : Si mes souvenirs sont exacts, c'est monsieur Toshihiro Nagoshi, né le 17 juin 1965 dans le département de Yamaguchi, salarié Sega à partir de 1989, et ayant travaillé sur G-LOC, R360, Virtua Racing et Virtua Formula, qui fut le producteur de Daytona USA, ne fut-il pas ?...

C.H. : (Rires sans fin)... Ce ne sont plus des souvenirs si vous dites ça en lisant votre notebook ?!!...

M-F. : Mince, je m'a planté...

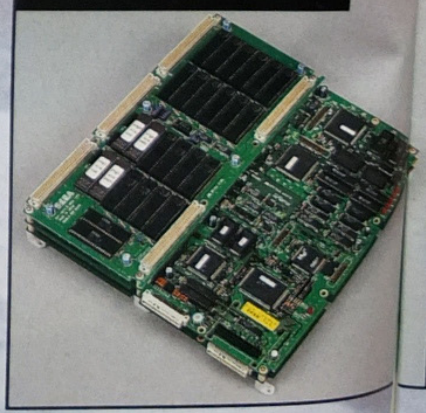
C.H. : En réalité, vos souvenirs (ils en ont les larmes aux yeux, ces sadiques...) sont parfaitement vérifiés. Mais justement le voilà, il va sûrement pouvoir répondre à vos questions.

M-F. : (Vous pouvez remarquer un certain rythme dans cette interview, on se croirait presque dans une pièce de théâtre...). Bonjour, c'est un grand honneur pour moi de vous rencontrer, monsieur Nagoshi, né le 17 juin 1965 à... Enfin bref, je me comprends... (Pour un temps, la discussion se dualise entre Toshihiro Nagoshi et moi, les autres étant hors course, morts de rire).

Toshihiro Nagoshi : Euh, oui... Mais qu'est-ce qui se passe ici ?

M-F. : Rien de bien grave... Et donc, quelles sont les lignes directrices que vous vouliez

Voici la carte Modèle 2 de Daytona USA version arcade. À elle seule, elle fait deux fois la taille de la Saturn... Et pourtant, Daytona USA sur console est presque identique. Quoi de mieux ?



nu de l'espace
NA USA
version saturn

imposer à Daytona au moment de sa conception ?

T.N. : Eh bien, vous savez comme moi que la plupart des gens préfèrent conduire dans une vraie voiture plutôt que dans une borne d'arcade, si réaliste soit-elle. Il me semblait donc inutile de créer un jeu réaliste, justement. Nous avons ainsi voulu un jeu dans lequel le joueur pourrait faire tout ce qui est impossible dans la vie réelle. Il s'ensuit que les crashes sont peu nombreux, comparés aux actions suicidaires du conducteur sur les circuits. Ensuite, nous voulions tirer le meilleur parti possible de la nouvelle carte dont nous disposions, le Modèle 2 qui, comme vous devez le savoir, a également été utilisé dans Virtua Fighter 2, Battle Tank, Virtua Cop, et plus récemment dans Sega Rally.

M-F. : Et à quelle hauteur pensez-vous avoir utilisé les capacités du Modèle 2 pour Daytona ?

T.N. : Je pense que moins de 50% devrait être un chiffre correct. Il faut avouer qu'avec Daytona, nous en étions à notre premier coup d'essai sur cette carte.

M-F. : Je n'arrive même pas à imaginer ce que ce sera à 100%, ou plutôt si, mais j'ai peur de mon imagination, parfois...

T.N. : (Rires... Oh non, pas lui aussi ?!) Le problème est que nous sommes souvent pris par le

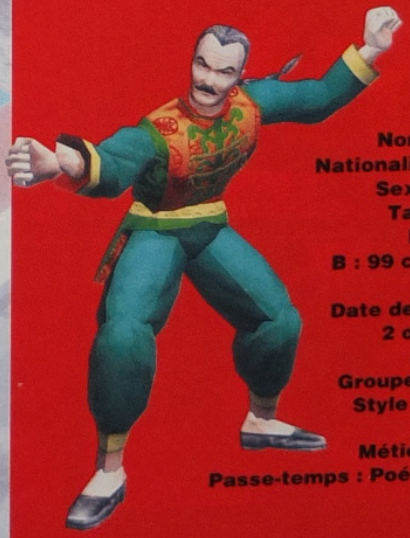
Mr Kurokawa : " Nous sommes en train de rajouter des options originales inexistantes sur la version arcade (Daytona USA), mais c'est un secret pour l'heure".

Virtua Fighter 2

Avez-vous déjà joué à la version arcade de Virtua Fighter 2 ? Vous voulez en savoir davantage sur les protagonistes du jeu ? Voici donc pour vous, et en cadeau du mois, une brève présentation à la loupe de huit persos du jeu. Savourez !

AKIRA

Nom : Akira Yuki
Nationalité : japonaise
Sexe : masculin
Taille : 180 cm
Poids : 79 kg
B : 115 cm W : 90 cm
H : 94 cm
Date de naissance : 23 septembre 1968
Age : 26 ans
Groupe sanguin : O
Style de combat : Hakkyoku-Ken
Métier : professeur de Kang-Fu
Passe-temps : Kang-Fu



LAU

Nom : Lau Chan
Nationalité : chinoise
Sexe : masculin
Taille : 172 cm
Poids : 77 kg
B : 99 cm W : 90 cm
H : 93 cm
Date de naissance : 2 octobre 1940
Age : 54 ans
Groupe sanguin : B
Style de combat : Koen-Ken
Métier : cuisinier
Passe-temps : Poésie chinoise

temps et les impératifs, et il est parfois plus rapide de créer une nouvelle carte, un Modèle 3 dans notre cas, que d'éplucher au millimètre une carte plus ancienne et pourtant puissante. Ce fut le cas du Modèle 1. Ce sera sûrement la même chose pour le Modèle 2.

M-F. : Un Modèle 3 serait-il en cours ?

T.N. : À vrai dire, oui. Mais il faudra encore attendre quelques mois avant de pouvoir en parler. Qui sait, peut-être que Daytona 2 utilisera cette nouvelle carte, si je ne commence pas à le produire avant la finition de la carte elle-même.

M-F. : Doi... dois-je en conclure que Daytona 2 fait partie de vos projets futurs (mince, mon cœur...) ?

T.N. : En effet, mais je voudrais auparavant me lancer sur une course de voitures totalement différente, beaucoup plus dynamique en tous les cas. Mais tout cela va prendre du temps, car j'aime bien lorsqu'idée et technologie sont en équilibre. C'est du moins ce que je voudrais pour mes jeux. Ensuite, je voudrais bien évidemment un jeu que plusieurs personnes puissent savourer ensemble et en même temps. On a limité Daytona à huit personnes, mais on aurait pu aller jusqu'à quarante. Le seul problème était la place, d'où l'abandon immédiat de cette idée.

M-F. : Pour en revenir à Daytona, comment avez-vous géré les collisions ?

T.N. : En fait, dans une course normale, les programmeurs ne gèrent que quatre chocs, avant, arrière et latéraux. Dans Daytona, le nombre de chocs possibles est monté à huit, du multidirectionnel donc. Bien entendu, les effets de choc varieront également avec la vitesse des voitures protagonistes. Grâce à cela, il vous est possible de profiter d'une voiture concurrente pour vous redresser ou vous placer dans un bon angle et ce, rien qu'en vous collant à cette dernière à faible vitesse et en vous frottant à elle, pour ainsi dire. Bien entendu, la même manœuvre est possible avec les murs. Dans Daytona 2, tout cela sera encore mieux contrôlé ainsi que les dérapages, du moins je l'espère.

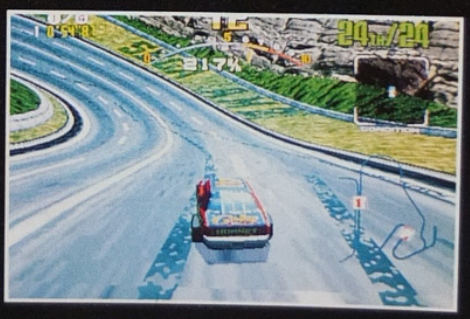
M-F. : Je ne devrais pas dire cela, mais je suis sûr que ce sera encore un "top", comme tous les jeux que vous produirez certainement.

Miss Higashi : " Non, pas la photo, pas moi, j'ai rien fait ! "

L'ARCADE bientôt sur saturn

DAYTONA USA ARRIVE SUR SATURN... IL NE RESTE PLUS QU'À ATTENDRE VIRTUA FIGHTER 2, DESERT TANK ET VIRTUA COP. L'AM#2 ARRIVERA-T-IL À DÉVELOPPER DES VERSIONS SATURN D'AUSSI BONNE QUALITÉ, TELLE EST LA QUESTION...

VIRTUA COP
Arcade



DESERT TANK
Arcade

DAYTONA USA
Arcade

Virtua Fighter 2

Monsieur Nakajima, le calme même avant la tempête.

"À 60% de création, nous avons rajouté un mode de vue supplémentaire, une vue de haut. Pour l'instant, on ne sait pas si on va la garder et en plus, à ce stade, elle est encore pleine de bugs..."

T.N. et C.H. : (en chœur) Merci !

M-F. : Beuh... (ils en ont mis du temps pour atterrir, eux)... Mais de rien. Pourrions-nous maintenant parler de la version Saturn de Daytona ? (Monsieur Nagoshi se lève pour partir). Merci encore de tout cœur, monsieur Nagoshi, et bon courage pour vos prochains tops... euh non, jeux.

T.N. : Merci infiniment et à la prochaine.

M-F. : Certes (rires). Avant de commencer, je voudrais expliquer à nos lecteurs pour quelle raison j'adopte une attitude familière et quelque peu cavalière avec vous, mesdames et messieurs de l'AM#2. Pourriez-vous vous présenter ?

Fumio Kurokawa : (Rires). Eh bien, je m'appelle Fumio Kurokawa et je m'occupe, entre autres, des relations publiques entre le département AM#2 de Sega et les journaux spécialisés par exemple. Monsieur Yasushi Nakajima également, tandis que Miss Chiho Higashi s'occupe des relations internationales, de "l'overseas" si vous préférez. C'est donc nous qui allons être vos principaux partenaires, chaque mois, pour ce qui concerne nos produits Saturn et Arcade.

M-F. : Et moi c'est Sashimi, heureux de vous rencontrer ! Alors, cette adaptation Saturn, quand a-t-elle débuté ?

F.Kurokawa : Eh bien nous avons commencé l'adaptation au mois

VIRTUA FIGHTER 2 Arcade

JACKY

Nom : Jacky Bryant
Nationalité : américaine
Sexe : masculin
Taille : 182 cm
Poids : 75 kg
B : 110 cm W : 87 cm
H : 92 cm
Date de naissance : 28 août 1970
Age : 24 ans
Groupe sanguin : A
Style de combat : Jeet Kune Doo
Métier : pilote d'Indy Car
Passe-temps : entraînement

KAGE

Nom : Kage-maru
Nationalité : japonaise
Sexe : masculin
Taille : 178 cm
Poids : 66 kg
B :101 cm W : 89 cm
H : 90 cm
Date de naissance : 6 juin 1971
Age : 24 ans
Groupe sanguin : B
Style de combat : Ju-Jutsu
Métier : ninja
Passe-temps : Mahjong

les 2 circuits de DAYTONA USA

d'octobre 1994. En cette fin de mois de janvier, nous en sommes à 40% de finalisation.

M-F. : Seulement 40% ? Le jeu ne doit-il pas sortir dans deux mois ?

F.K. : En fait, la variation des pourcentages ne suit pas une équation de degré 1 mais ressemblerait plutôt à une exponentielle. Généralement, à partir de 40% de finalisation, la programmation devrait aller beaucoup plus vite et il se peut même que nous atteignions les 60% en une semaine. Cela s'est déjà vu, notamment avec Virtua Fighter (N.D.Sashimi : une semaine après, de retour chez Sega, j'ai pu constater qu'ils étaient effectivement à 60% de réalisation, photos à l'appui).

M-F. : Combien de personnes travaillent sur Daytona Saturn ?

Y.Nakajima : Une vingtaine de personnes à l'heure actuelle. Nous sommes dans la période rouge. C'est l'étape de création qui demande le plus gros effort et tout le monde est à cran.

M-F. : Quelles vont être les différences entre les versions Arcade et Saturn ?

F.Kurokawa : En fait, graphiquement le jeu sera quasiment identique. Sans nous vanter, le joueur ne devrait pas voir la différence tant elle est minime. Bien entendu, les sensations seront amoindries puisque ce n'est pas dans une borne d'arcade vibrant dans tous les sens que le joueur se trouvera, mais devant sa télé et sur une chaise.

M-F. : Ça, c'est inévitable. Mais ne pensez-vous pas que le "fun" risque d'en pâtir un peu ?

F.K. : Pour pallier cela, nous sommes en train de rajouter des options originales inexistantes sur la version arcade, mais c'est un secret pour l'heure...

M-F. : Oh non !

F.K. : Bon, tout ce que je peux vous dire, c'est que nous allons peut-être augmenter le nombre de circuits jouables et que les voitures pourront se voir programmer des paramètres différents. Mais ce n'est pas sûr et il est possible que les changements soient d'un tout autre ordre, si cela nous semble plus intéressant.

M-F. : Arf, arf ! Sinon, ne me dites pas que tout, exactement tout, est identique... I can't believe that !

Y.Nakajima : Si ! (dit-il en frappant violemment du poing sur la

Voici le volant spécialement élaboré, qui sortira en même temps que le jeu Daytona. La branche principale est amovible et peut être placée à deux hauteurs différentes. Les boutons sont faciles d'accès et les changements de vitesse se font comme sur la borne d'arcade de Virtua Racing : deux palettes placées de chaque côté et derrière le volant. Le prix sera de 5.800 yens (300 francs).

M-F. : Kiaiih ! C'est pas moi, j'ai rien fait, Schmürz, help me ! Argh, mon cœur clonque ! Temps mort ! Temps mort ! Que je change de cœur, please !... Merci. Ouf. Bon, qu'en est-il des bruitages et des meuh-siques...(qu'est-ce qui meuhrrive ? J'arrête pas de meuhgler. Meuhrde, le cœur de vache... J'hallucine totalemeuh)...

F.Kurokawa (passablement troublé...) : Eh... bien en fait, les musiques n'ont plus rien à voir avec la version Arcade. En réalité, elles sont cent fois plus démentes, au moins !

M-F. : Meuh non !

C. Higashi : Si (et pan, encore la table qui en prend plein la poire) ! Je les ai entendues, elles sont diiingues !!

F.Kurokawa (toujours un peu troublé mais qui garde son calme) : Vous savez, pour changer un peu de sujet, le succès que remportent les musiques de jeu ou d'animés dans les salles de karaoké. Eh bien, nous avons même pensé rajouter ce système sur les musiques de Daytona dans le jeu même, puisque, virtuellement, la Saturn le permet. Je ne vous dis pas l'ambiance...

pauvre table qui n'y est pour rien... Du moins je crois...). Les quatre modes de vue seront là, toutes les gestions de collision également, ainsi que les textures sur le sol, les voitures, les quarante concurrents, les décors, l'ambiance. Tout, vous dis-je !

A 30% de finition, Daytona USA déborde de détails et de couleurs dans tous les sens. Ça va chauffer !

Virtua Fighter 2

SARAH

Nom : Sarah Bryant
Nationalité : américaine
Sexe : féminin
Taille : 173 cm
Poids : 55 kg B : 90 cm
W : 57 cm H : 90 cm
Date de naissance : 4 juillet 1973
Age : 21 ans
Groupe sanguin : AB
Style de combat : Jeet Kune Doo
Métier : étudiante
Passe-temps : saut en parachute

PAI

Nom : Pai Chan
Nationalité : Hong Kong
Sexe : féminin
Taille : 166 cm
Poids : 49 kg
B : 85 cm W : 54 cm H : 88 cm
Date de naissance : 17 mai 1975
Age : 19 ans
Groupe sanguin : O
Style de combat : Ensei-Ken
Métier : Action Star
Passe-temps : danse

les photos de DAYTONA USA version satur

M-F. : Heuh, karaoké ? Je n'y avais jamais pensé !

F.K. : En tous les cas, même si le coup du karaoké reste pour l'instant à 50/50% blague et réalité, les musiques sont géniales, vous pouvez me faire confiance.

M-F. : OK pour les meuhsiques, mais pour le reste, la Saturn est-elle si puissante ?

F.K. : Eh bien, comme vous l'a dit Nagoshi (même morts de rire, l'oreille était attentive à ce que je vois... Tout à fait "nippon", comme attitude), nous n'avons utilisé le Modèle 2 qu'à 50%. À ce niveau la Saturn peut suivre, même avec quelques difficultés que nous avons résolues peu à peu.

M-F. : Comme quoi, par exemple ?

Y.Nakajima : L'exemple le plus frappant concerne les détails à l'horizon. Pour donner un réel effet de profondeur, il nous a fallu triturer du côté des calculs matriciels en trois dimensions, pour que la console puisse tenir en compte et afficher les plus petits détails qu'un joueur peut voir à l'horizon. Calculer les points éloignés est une chose que le Modèle 2 réalise en vir-

tuose alors que pour la Saturn, il a fallu quelques bidouilles. Vive les programmeurs, pour le coup !

M-F. : Arriverez-vous à sortir Daytona dans les temps, avec tous ces problèmes, me posais-je comme question, me posais-je, si vous voyez ce que je veux dire, si tu veux...

C.Higashi : Il est vrai que nous sommes un peu harcelés par le temps. Daytona devrait probablement voir le jour en avril et au pire en mai, mais cela va être dur, voire impossible de le mettre en vente en mars. Quoique, sait-on jamais...

M-F. : Après Daytona, sur quoi va se lancer l'AM#2 ? Arf, Arf !... (meuh ouais, on est comme ça, à Mega).

F.Kurokawa : Après Daytona ? Facile, nous allons nous lancer sur la conversion de Virtua Fighter 2 et Virtua Cop. Ensuite, ce sera sûrement le tour de Sega Rally mais pour ce dernier, je pense que ce sont les programmeurs de l'AM#3 qui s'en occuperont.

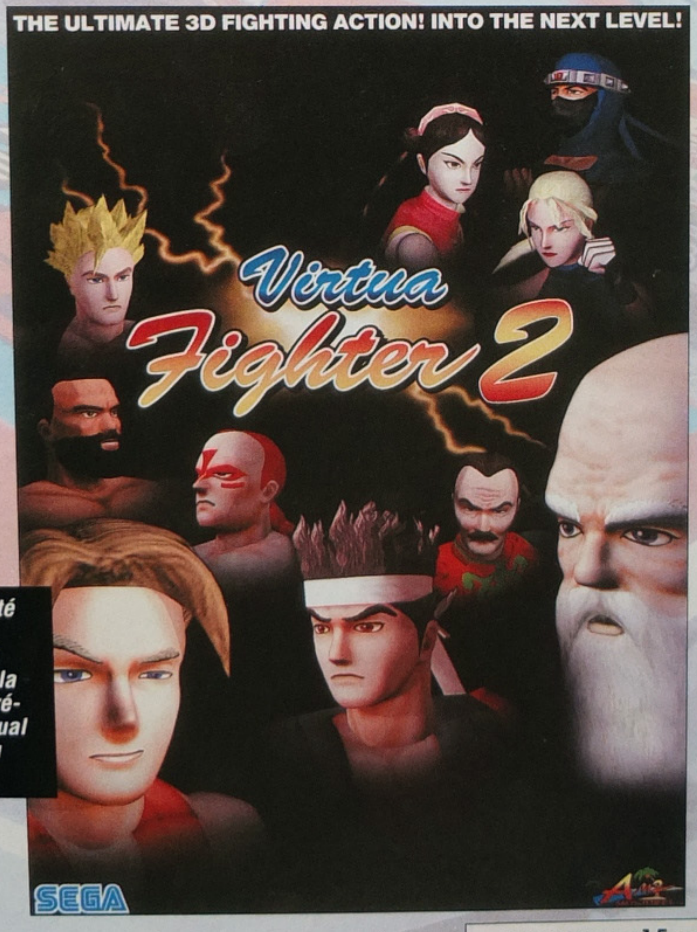
M-F. : En dernier lieu, si nous parlions du futur ?...

F.Kurokawa : C'est trop tôt, trop tôt, tôt. Mais bon, quelques programmeurs de Virtua Fighter 2 se chargent en ce moment d'un jeu de foot. Vous en saurez plus le mois prochain...

M-F. : Arrrgh. C'est trop loin, trop loin, loin ! Mais bon, on attendra. Donc, amis lecteurs, vous en saurez plus sur le jeu de foot signé AM#2 ainsi que sur bien d'autres choses, la surprise au prochain numéro ! Sur ce, merci meuhsdames, meuhsieurs de l'AM#2, et rendez-vous le mois prochain.

F.Kurokawa : Et changez-donc de cœur, celui-là semble avoir un problème, apparemment...

M-F. : Meuh non, pourquoi ?!

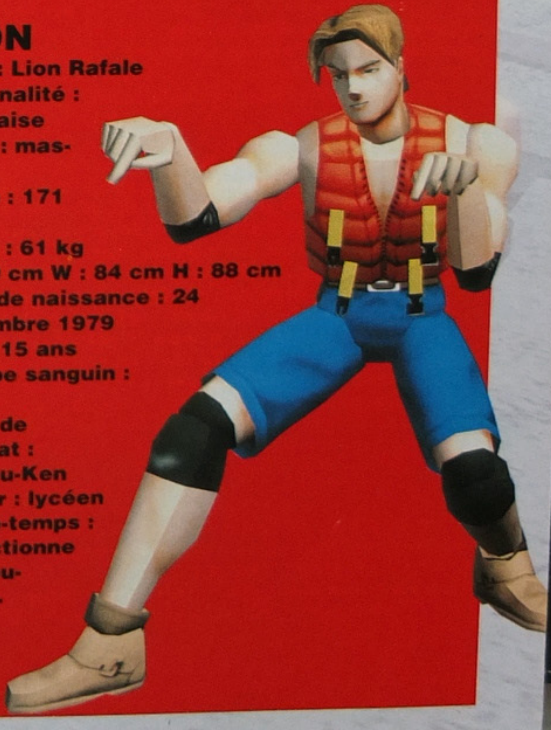


En exclusivité pour Mega Force, voici l'affiche de la pub Sega présentant Virtual Fighter 2 au Japon.

Virtua Fighter 2

SHUN

Nom : Shun Di
Nationalité : chinoise
Sexe : masculin
Taille : 164 cm
Poids : 63 kg
B : 88 cm W : 86 cm H : 89 cm
Date de naissance : 2 janvier 1912
Age : 82 ans
Groupe sanguin : O
Style de combat : Drunk Kung-Fu
Métier : docteur en plantes médicinales
Passe-temps : boit du Saké



LION

Nom : Lion Rafale
Nationalité : française
Sexe : masculin
Taille : 171 cm
Poids : 61 kg
B : 90 cm W : 84 cm H : 88 cm
Date de naissance : 24 décembre 1979
Age : 15 ans
Groupe sanguin : AB
Style de combat : Tourou-Ken
Métier : lycéen
Passe-temps : collectionne les couteaux.

INTERNATIONAL NEWS-PREVIEWS

JAPAN • USA • EUROPE • JAPAN • USA • EUROPE • JAPAN

RÉSUMÉ DE L'ÉPISODE PRÉCÉDENT :
Pas de doute, des Port'Nawaks ont construit un nid non loin du village des Schmürtzs. C'est une très grave menace, car les Port'Nawaks, sortes de têtes de porcs à l'envers avec des pattes à la place des oreilles, sont aussi bêtes que méchants.* Une seule défense face au péril, l'attaque !

LES SCHMÜRTZ CONTRE-ATTAQUENT

Au petit matin, Schmürtz-Ville ressemblait plus à une manifestation de poissonniers en vacances qu'au Q.G. du Général Patton à la veille du débarquement en Normandie. Tous les Schmürtz vaillants s'étaient équipés de leur arme traditionnelle : une grande canne au bout de laquelle pendouillait une sardine attachée à un fil. Oui, les Schmürtz étaient d'un naturel peu agressif en vérité.
Pour eux, faire la guerre consistait principalement à cerner l'ennemi, puis à faire tournoyer ces sardines au-dessus de leur tête en hurlant leur terrifiant cri de guerre "Trulu ! Trulu !". Cette tactique s'était jusqu'à présent avérée totalement désatreuse dans la majorité des cas. Mais les hauts commandants de l'armée schmürtz étaient très attachés à la tradition. Et puis ils avaient eu cependant quelques grandes victoires, en particulier une fois contre une coccinelle qui s'était sauvée terrifiée par les centaines de sardines tournoyantes.
En rang bien ordonné les Schmürtz sortirent de la ville pour se diriger au pas de marche à la recherche du nid des Port'Nawaks. Après dix minutes de marche, ils décidèrent qu'ils n'avaient peut-être pas trouvé une seule trace de Port'Nawak, mais qu'en tout cas, cette clairière était idéale pour pique-niquer. Ils déballèrent donc en chantant une grande nappe à carreaux, sortirent leurs provisions de Gorgonzola et du jus de pomme et commencèrent à manger dans la bonne humeur... quand le sol se mit à trembler. De la terre ils jaillirent, ils étaient des milliers, tous armés de fusils automatiques, de grenades, de gourdins acérés de pointes, lance-flammes, obusiers, bazookas, blindés, machettes, et animés sans nul doute, d'intentions belliqueuses... Là, les Schmürtz flippèrent un bon coup.
- "Capitaine, j'ai fait sous moi..."
- "Un peu de dignité, soldat", et le capitaine, en grand militaire s'époumona en hurlant ses ordres, "Appliquez le plan A ! Ne cédez pas à la panique, nous avons l'avantage d'être mieux organisés ! À MON SIGNAL !... TRULU ! TRULU ! ... TRULU ! TRULU ! ...
Ainsi, ils firent tournoyer leurs terrifiantes sardines au bout d'un fil en criant "Trulu". Les Port'Nawak firent feu...
À SUIVRE...

*** On raconte d'ailleurs une terrible histoire à leur sujet. Un jour qu'un enfant Port'Nawak ramenait un bulletin de note nullissimo à ses parents, ils le punirent en l'obligeant à regarder d'affilée tous les clips d'Enrico Macias, assis sur un flan !**

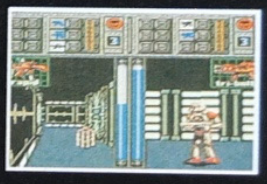
Totally Brutal

MD 32X/GAMETEK

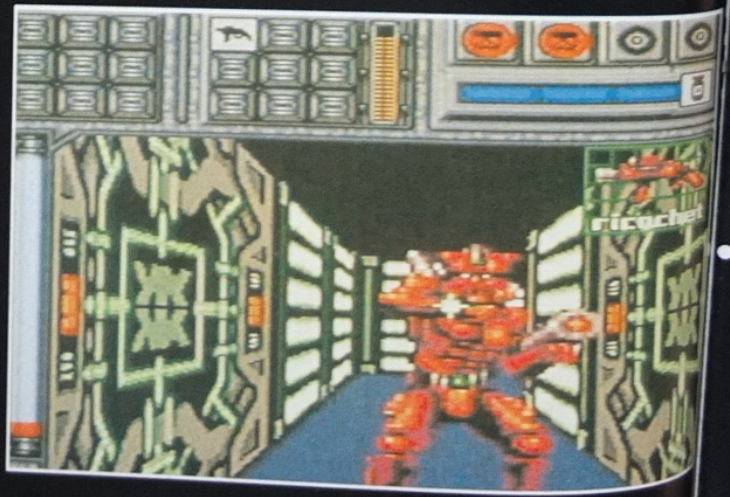
Tous les quatre ans, le Dalaï Lama sillonne le monde à la recherche de grands guerriers et les invite sur sa paisible île pour juger leurs prouesses en Arts Martiaux, ainsi que leur "esprit de combat". Vous en faites partie ! Serez-vous l'élu pour porter la digne "ceinture du paradis" ? Si sur MD et M-CD le jeu était intitulé "Brutal", la version 32X mérite bien d'être baptisée du nom de "Totally Brutal" ! En effet, ce jeu d'Arts Martiaux façon dessin animé à l'humour décapant, va vous permettre de découvrir encore plus de combattants, plus de niveaux et de nouvelles caractéristiques de jeu. De plus, les 14 niveaux à traverser ont été complètement redessinés en 256 couleurs. Enfin, comme tout jeu d'Arts Martiaux qui se respecte, les coups spéciaux seront de la fête ! Totally Brutal devrait être disponible pour le mois d'avril.

Bloodshot

MCD / DOMARK



L'action, vous aimez ça ? Ce jeu va vous en proposer à très forte dose ! Vous êtes un marine interstellaire téléporté à bord d'un vaisseau spatial et vous n'avez comme seules amies que vos armes... Plongé dans un univers dangereux, face à des êtres venus d'ailleurs, vous sillonnez les sombres couloirs du vaisseau avec une trouille qui décongestionnerait un éléphant. Quelle ambiance ! Bloodshot vous permettra en outre de jouer à deux en duel, sur un écran séparé. La version MD a déjà été testée dans le n° 36.



Exclusif : LA SATURN est annoncée en France !

MegaForce a été le premier magazine à vous présenter le look de la Saturn en version japonaise. Elle a même fait l'objet de la couverture du magazine que vous avez dans les mains. MegaForce récidive, mais cette fois-ci avec le look de la Saturn européenne, qui verra le jour en été de cette année et non pas comme cela a souvent été dit à la fin de l'année. Pour l'instant son prix est encore un point d'interrogation? Allez, je dirais aux alentours de 3000 francs, style genre 2990 francs, mais ce n'est qu'une supputation et Sega n'a absolument rien confirmé. On verra ce qu'il en sera exactement, lorsque précisément la Saturn sera disponible.

Izzy's Quest

MEGADRIVE / US GOLD

Je ne sais pas si cela est une chance, mais US Gold a obtenu la licence pour les jeux Olympiques d'Atlanta. Du coup, on risque fort de voir débarquer une tonne de produits sous licence de cet éditeur anglais. À commencer pas Izzy, la pomme de terre officielle qui, d'un coup d'un seul, se retrouve embarquée dans un jeu de plates-formes. Dans cette première aventure, il faudra aider Izzy à rassembler les cinq anneaux constituant le symbole des Jeux Olympiques. Parmi les différentes originalités d'Izzy, on notera sa capacité à se transformer pratiquement à volonté, c'est ainsi que l'on verra Izzy en archer, en skate-boarder, en base-balleur, en javelot, etc. Izzy est également doté de pouvoirs spéciaux qui lui permettent de s'envoler, d'escalader, de courir, j'en passe et des meilleures. Annoncé pour le mois de mai, Izzy semble être un jeu de plates-formes de plus. Il faudra cependant attendre encore quelque temps avant de se prononcer quant à la qualité définitive de ce titre.

ILS ONT BESOIN DE VOUS

Mega 6, l'excellente émission de jeux vidéo programmée à 16 heures tous les mercredis sur M6 sera enregistrée le mardi 21 mars à 13 heures au centre Sega la Tête Dans les Nuages, situé au 1-3 Passage des Princes dans le 9ème arrondissement à Paris. En exclusivité, vous pourrez jouer sur toutes les bécanes de folie et également voir comment "cela" se passe à la télé. Venez avec vos frères et sœurs, on nous a promis un excellent accueil.

Flying Nightmare

MCD / DOMARK

Mais à quoi peut bien ressembler ce jeu ? On se le demande tous... Flying Nightmare est un simulateur de vol qui vous mettra aux commandes d'un avion de combat de la marine américaine. Hyper armé, vous devrez détruire de nombreuses cibles, des avions, des hélicoptères, des chars, des unités au sol..., tout cela dans des graphismes en 3D. Sept missions vous seront proposées, ainsi que plusieurs vues du cockpit. Enfin, de nombreuses séquences vidéo digitalisées viendront égayer le tout, lors des crachs par exemple... Nous ne manquerons pas de vous en reparler !

Seul, déjà Daytona USA est un véritable régal. On s'imagine l'effet que ce jeu peut rendre à plusieurs.

Une salle d'arcade pas comme les autres...

À Paris, pour jouer aux jeux vidéo, il faut le vouloir. Les salles sont sombres, ternes, peu spatieuses, d'une fréquentation douteuse, enfumée et surtout, elles sont strictement interdites au moins de 18 ans. Rageant lorsqu'on est adepte de Daytona ou de Virtua Fighter II et que l'on a envie de faire une petite partie de son jeu préféré avant de regagner son domicile. Il se pourrait pourtant que les choses changent et dans pas longtemps...

Comme pour toutes les salles qui se respectent, on retrouve dans le centre de Paris le fameux R-360 qu'il faut absolument essayer au moins une fois.

Complètement indépendante de toute société de jeux vidéo, la SDVI, dont l'un des actionnaires est Alain Prost en personne, s'est investie dans un projet qui, dans un premier temps, a vu le jour en plein centre d'Amiens. C'est désormais Paris qui va être touchée par le projet "La Tête Dans Les Nuages -Centre Sega-". Késako ? Le principe est plutôt vachement super nickel bien, du genre cool class et qui fera ben du plaisir et de la joie aux habitants de Paris âgés de moins ou de plus de 18 ans. Très largement inspiré des salles d'arcade japonaises, ce centre de loisirs, puisque c'est bien de cela dont il s'agit ouvrira ses portes à Paris dans le 9ème arrondissement au 1-3 Passage des Princes.

La Tête Dans Les Nuages Paris aura approximativement le même look que le centre déjà ouvert à Amiens.

MAIS C'EST QUOI ALORS ?

Arrêtez de supputer tout seul dans votre coin, voilà, la solution arrive. "La Tête dans les Nuages" est une salle de jeu, un centre de loisirs, d'un type complètement révolutionnaire. Avec pas moins de 200 postes de jeux et plus de 80 machines, c'est en tout plus de 1500 mètres carrés sur deux niveaux qui seront employés pour la joie de tous. De tous ? Eh oui, de tous. En effet, ce centre de loisirs sera ouvert à tous et à tout le monde ; même les enfants âgés de 3 ans seront les bienvenus, un espace leur étant réservé. La Tête Dans Les Nuages -Centre Sega- sera partagé en plusieurs zones, chacune comportant un thème bien précis. C'est ainsi qu'en se baladant dans les 1500 mètres carrés, les joueurs pourront allègrement passer d'un espace "Pole Position" comportant les plus grandes simulations de Sega en matière de courses de voitures, à une zone "Virages" pour les simulations de moto, ou encore à la section Envol, où l'on pourra s'essayer aux derniers simulateurs de vol. Une zone "Balle de Match" vous permettra également de pratiquer la plupart de vos sports favoris, la zone "Dans le Mille" est principalement réservée aux amoureux de la dégaine rapide, si vous êtes un admirateur d'écrans géants, c'est dans la zone "Maxi Stratus" qu'il faudra vous rendre. Si votre petit frère ou petite sœur veut se pointer avec vous voir la Tête Dans Les Nuages, pas de problème, la section "Petit Nimbus" ne pourra que les satisfaire.

LES MACHINES

Ouaip, après tout, les machines, c'est bien le plus important. À quoi est-ce donc que l'on pourra jouer dans ce centre de loisirs-là ? Fastoche, toutes les dernières nouveautés en matière d'arcade seront présentes ; comme ça, nous, Français, nous n'aurons plus rien à envier aux Ricains ou aux Japs. À partir donc du 23 mars, on aura tous la chance de pouvoir zyeuter et jouer à Daytona Special 8 joueurs avec caméra, Sega Rally, la dernière simulation de Sega, Virtua Racing, Outrunners, Stadium Cross, Suzuka 8 hours, R-360, Wing War, Star Wars, G-loc, Air Rescue, Desert Tank, Virtua Cop, Virtua Fighter II, Killer Instinct, j'en passe et des meilleurs. À l'heure actuelle nous ne savons pas exactement quel sera le prix des parties, mais d'après l'attachée de presse qui est venue nous voir, le temps des parties serait rallongé et un système de jetons mis en place. En tous cas, ce centre de loisirs s'annonce génial et convivial. Le jeu vidéo pour toute la famille.

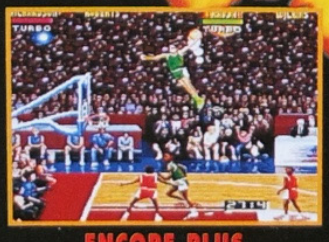
Sega Rally est la dernière nouveauté du géant japonais dans le secteur des jeux d'acarde. Pour en savoir plus sur ce titre, rendez-vous dans notre reportage spécial Sega AM2.

METTEZ LE FEU A VOS MANETTES !

NBA JAM™ T.E.™

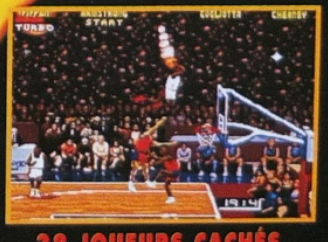
TOURNAMENT EDITION

122 STARS DE LA NBA®

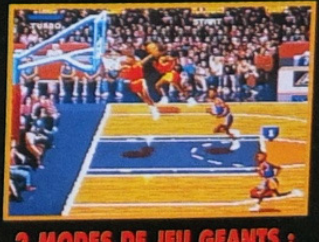


ENCORE PLUS DE SUPER JAMS!

OFFICIAL NBA LICENSED PRODUCT



38 JOUEURS CACHÉS, ALL-STAR TEAMS!



2 MODES DE JEU GEANTS : HOT-SPOTS ET POWER-UPS!

JEUX & ASTUCES au 36.68.10.25* et sur le 36.15 ACCLAIM

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PAL VERSION

MEGA DRIVE

SEGA GAME GEAR

MIDWAY®

Acclaim entertainment inc

GEM

NBA® JAM™. The NBA team trademarks used herein are used under licence from NBA Properties Inc. to Midway Manufacturing Company. Coin-Operated Video Game Software© 1994 Sub-Licensed from Midway Manufacturing Company. All Rights Reserved.Nintendo®, Super Nintendo Entertainment System ™ and Game Boy™, the Nintendo ProductSeals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. All rights reserved. Sega, MegaDrive and Game Gear are trademarks of Sega Enterprises Ltd. All rights reserved. Acclaim is a division of Acclaim Entertainment TM. © & © 1994 Acclaim Entertainment. All rights reserved. Licensed from Midway® Manufacturing Company. All Rights reserved.

JAPAN • USA • EUROPE

Apparemment, le pilote de la seconde moto s'est endormi. Faut le voir pour le croire !

Ce machin vert avec des roues est une Kawasaki Hot Ninja ZX-11, et c'est la vôtre.

Un virage serré se présente ! Ralentissez pour ne pas vous manger le mur...

Encore un petit effort et vous pourrez lui titiller le pneu.

Kawasaki Superbike Challenge

PREVIEW MEGADRIVE

Hé vous, les passionné(e)s de motos ! Ce n'est pas tous les mois que vous pouvez découvrir un jeu avec des bécanes. D'ailleurs, sur Megadrive, ça ne court pas les rues, alors ouvrez grand vos oreilles et écoutez le ronronnement de cette magnifique Kawasaki verte, la Hot Ninja ZX-11 ! Wroaaa, wroaaaaa... Etes-vous prêt(e) à vivre des sensations fortes au guidon de ce bolide qui fend l'air à une vitesse folle ? Serez-vous capable de donner le change aux nombreux pilotes que vous affronterez sur des circuits du monde entier ? Avant de répondre, voyez plutôt ce qui nous attend avec Kawasaki Superbike Challenge...

Vous passez la ligne d'arrivée à fond les gaz...

UNE SIMULATION QUI SE VEUT RÉALISTE

Ce qui a tout de suite dû vous sauter à l'œil, c'est la perspective. Vous êtes le pilote et, à cet égard, vous êtes donc sur la moto, logique. Du coup, seul le guidon apparaît. Dans cette réalisation, vous devrez respecter des arrêts au stand, surveiller votre consommation, l'état d'usure de vos pneus et l'état général de votre moto si vous percutez un peu trop souvent des murs ! Les conditions climatiques joueront aussi un rôle dans le choix des pneumatiques et il vous sera possible d'équiper votre moto avec les gommes qui s'imposent, tendres, moyennes ou dures. De plus, vous aurez le choix entre des vitesses automatiques ou manuelles et des rapports courts ou longs. Enfin, les courses se dérouleront sur de véritables circuits internationaux !

Allez, un petit coup de cinquième pour laisser ce concurrent sur place.

DES OPTIONS BIENVENUES

Outre le choix du niveau de difficulté, du nombre de tours et du circuit, des passwords vous permettront de reprendre un championnat. De plus, deux joueurs pourront s'affronter sur une vue séparée à l'écran. Pour finir, il vous sera permis de participer à la course d'endurance de 8 heures à Suzuka, une épreuve épuisante et terrifiante, avec course nocturne et changement de pilotes ! Très inspiré dans sa réalisation du célèbre jeu Formula One dont il utilise apparemment le même moteur, Kawasaki Superbike Challenge mérite peut-être que vous suiviez attentivement sa sortie...

ÉDITEUR : TIME WARNER INTERACTIVE
DISPONIBILITÉ : MARS/AVRIL 95

Des centaines et des centaines d'astuces sur le
3615 MEGA FORCE
MOT-CLÉ *AST

PE • JAPAN • USA • EUROPE • JA

Des boss, vous en verrez un paquet. Les niveaux sont relativement courts, mais nombreux, et corsés .

Alien Soldier

PREVIEW MEGADRIVE

Il sera plus prudent de savoir marcher au plafond, car l'eau vous sera fortement déconseillée.

À l'armée, on apprend aux jeunes recrues à se méfier des portes. C'est valable aussi ici. Les aliens les affectionnent.

Alien Soldier. Rien que par le titre, le ton est donné. En l'an de Grâce 2015, la Terre est soumise au pouvoir d'un tyran, un alien répondant au doux nom de Epsilon-Eagle. En fait, il a pris la terre en "otage", en empêchant ses habitants de la quitter. Pour ce faire, il a créé une espèce d'alien à moitié chair, à moitié robot : le groupe Scarlet (qui n'a rien à voir avec Autant en emporte le vent et Scarlet O'hara). Le but ultime de Epsilon est de faire disparaître la race humaine et, ainsi, de pouvoir envahir la Terre.

Dans vos armes, vous avez de tout sauf du Baygon Vert ! Dommage pour vous.

EYE OF THE TIGER

Les terriens, conscients du danger, vont devoir agir, et vite. Pour cela, ils vont utiliser Xi-Tiger. C'est un être mutant, qui n'a absolument rien à voir avec un tigre, puisqu'il est croisé entre un humain, dont il habite le corps, et un aigle, dont il a la tête. Ce sera à vous de le mener jusqu'à Epsilon, afin de libérer votre planète de son joug. Mais cela ne se fera pas comme ça. Il vous faudra abattre un grand nombre d'aliens et de boss pour arriver à vos fins. Mais ne vous inquiétez pas. Pour finir ce Beat'em up au rythme infernal, vous disposerez de quatre armes, qu'il vous faudra sélectionner dans un premier temps au milieu de six autres. Et vous pourrez même régler la vitesse du jeu si vous vous sentez dépassé par l'action. Et Dieu sait s'il y en aura. Vous ne serez pas déçu par ce jeu quand vous verrez des tonnes d'aliens vous bombarder, sortir de tous les côtés. mais, grâce à vos coups spéciaux et à vos équipements, vous aurez de quoi leur répondre. Nous, on vous donnera la réponse dans le prochain zapping.

ÉDITEUR : SEGA
DISPONIBILITÉ : AVRIL

Six armes tout aussi meutrières les unes que les autres. Faites votre choix, et faites-le bien, c'est capital.

Je leur avais bien dit de faire attention à ne pas mettre la photo à l'envers. Ça n'a aucun sens. C'est malin.

Alien Soldier Vs Ecco the Dolphin 5. Un duel inimaginable ? Attendez de voir Alien Soldier avant de dire des bêtises.

TELEX

SEGA S'ÉCLATE OUTRE-MANCHE

En Angleterre, la semaine ayant précédé Noël, ce furent plus de 320 000 cartouches qui se sont vendues. 73 % de ces dernières étaient des cartouches Megadrive. Autant vous dire l'impact qu'a Outre-Manche la société d'Haneda, qui possède d'ailleurs chez les Grands-Bretons le plus fort taux de consoles Megadrive.

VIRTUA FIGHTER 32 X

D'après un communiqué de presse de Sega France, Virtua Fighter, le méga hit en arcade de Sega, devrait voir le jour sur 32X vers l'automne. Cette version devrait pratiquement être identique à celle que l'on connaît. De plus, il se pourrait que ce jeu soit en vente en bundle (c'est-à-dire dans la boîte) avec la console Neptune de Sega qui, je vous le rappelle, regroupe la Megadrive et la 32 X en une seule et même machine.

UNE ÉMISSION DE JEUX VIDEO, UNE !

Génération Vidéo Extrême est une nouvelle émission de radio que l'on pourra désormais écouter tous les mercredis sur le réseaux RFI à 18 heures 10. Génération Vidéo Extrême livrera chaque semaine toute l'information sur l'actualité des jeux vidéo et proposera des reportages, des interviews, des dossiers, ainsi que des tests sur les nouveautés en date. Animée par le Capitaine Mario, Vidéo Extrême sera audible à Paris sur 89 FM.

EA ACHETE (MOINS SOUVENT QU'ACCLAIM...)

EA vient de signer le rachat de la société Bullfrog, connue notamment pour avoir développé le jeu Theme Park, qui sera distribué en France par la société Ocean.

LE JAMDAY

Ce sont près de 750000 livres qui seront investies par Acclaim en Angleterre pour la sortie de NBA Jam Tournament Edition. 750 000 livres, ça fait un bon paquet de fric, genre style 6 millions de francs. Honnête, non ?

INTERNATIONAL NEWS-PREVIEWS

Si vous voulez récupérer certains objets, il faudra ruser un brin. En plus, lorsque vous vous élevez dans les airs, vous pouvez bombarder vos ennemis.

JAPAN • USA

Ce grand couloir vous présente les portes de chaque monde. Vous pourrez y accéder au cours du jeu. Mais par contre, il vous faudra les clefs des portes.

Voici la plus grande arme de Jelly Boy : son ventre.

Jelly Boy

PREVIEW MEGADRIVE

Vous voici sur une carte en Lego, qui vous aide à changer de niveau.

Jelly Boy. Rien que le nom me met en appétit. Ben oui, Jelly en anglais, c'est de la gelée. Remarquez, c'est normal, quand on voit le personnage. Il est de la race des tout mous, qui a tendance à se reproduire sérieusement depuis quelque temps. Et c'est carrément utile pour lui, car il pourra se transformer en objets aussi divers que pratiques. Un peu comme les Barbapapa de notre enfance.

HUPAHUP BARBATRUC !

Mais le but du jeu n'est pas de se transformer en permanence. En fait, Jelly Boy est un jeu de plates-formes-aventure, qui a l'air mignon comme tout. Un peu dans l'atmosphère jouet de Clockwork Knight sur Saturn, notre petit héros malléable va devoir traverser de nombreux mondes de jouets, et fouiner sérieusement. Car pour accéder au niveau suivant, il devra retrouver les pièces d'un puzzle. Ce n'est qu'une fois les pièces récupérées qu'il pourra avoir des clefs qui lui permettront de découvrir de nouveaux lieux. Mais tout n'est pas aussi facile et beau qu'on veut bien le croire. Les obstacles sont nombreux, et il faudra vous adapter à eux. Par exemple, vous devrez vous transformer en montgolfière pour accéder à un plateau haut perché, ou en marteau pour casser des blocs qui vous empêchent de poursuivre votre route. Et si un ennemi vient vous barrer le chemin, pas de problème : le ventre de Jelly Boy se transforme en poing, et fracasse le dentier du mec en face. De l'action, de la recherche, des passages secrets, un brin d'humour, et un personnage qui ressemble à Casper le Fantôme, voilà plein de choses qui pourraient faire un ensemble sympathoche. On vous dira dans un prochain zapping si c'est gentil ou génial.

ÉDITEUR : OCÉAN
DISPONIBILITÉ : AVRIL 95

Tu souhaites nous poser des questions ? Interroge Schmürz et la rédaction sur le

3615 MEGA FORCE

MOT-CLÉ *RED

SA • EUROPE • JAPAN • USA • EUROPE • JAPAN • USA • EUROPE • JAPAN • USA • EUROPE •

The Flintstones

MEGADRIVE / OCÉAN

Direction la préhistoire pour une rencontre avec la famille Flintstones, alias les Pierrafeu. Ouais, je sais, on vous en a déjà parlé il y a quelque temps. Mais bon, vu que le jeu a été retardé, ce serait dommage d'oublier cette charmante famille. Directement inspiré du film et des dessins animés Hanna-Barbera, ce soft conte les mésaventures d'un homme de Cromagnon moyen, qui s'est fait arnaquer par son patron. Fred Flintstones veut bien être gentil, mais pas trop non plus, et il a donc décidé de mettre les pieds dans le plat. C'est parti pour une petite visite dans les anciens temps, bourrés de dinosaures et de dangers que Fred devra éviter s'il veut sauver sa famille kidnappée. The Flintstones est annoncé pour une sortie en France dans le courant du mois de mai.

Mr Nutz 2

MEGADRIVE / OCEAN

Quelques mois après sa sortie sur Megadrive, Mr Nutz est déjà de retour. Mais si l'atmosphère du jeu est la même, le genre, lui, change carrément. Car à la plate-forme vient s'ajouter le côté aventure. Suite à l'invasion de la planète Peanut par une armée de poulets, Nutz va devoir trouver le moyen d'enrayer le flot de bestioles à plumes. Pour ça, il se baladera d'île en île, parlera avec tous ceux qu'il rencontrera et devra trouver les chemins qui mènent aux niveaux de plates-formes. Mais attention : pour découvrir certains passages, il faudra faire preuve de curiosité et se décarcasser un minimum. Mr Nutz repart pour l'aventure, mais pas avant le mois de juin.

Addams Family Values

MEGADRIVE / OCEAN

Ignoble. C'est le mot qui me vient à l'esprit quand je vois la famille Addams. Ils sont les plus laids, les plus maléfiques et les plus débiles du monde, mais je ne sais pas pourquoi, ils me sont sympathiques. C'est pour ça que j'ai plaisir à les retrouver dans ce jeu d'aventure qui nous a l'air bien cool. Vous dirigerez votre personnage dans des lieux sordides et déserts et devrez résoudre des énigmes, lire tous les panneaux qui contiennent beaucoup d'infos très utiles, ou encore chercher les passages secrets. Vous pourrez même assister à une discussion entre deux portes, qui est assez drôle... Bref, c'est une jeu d'aventure qui sent bon. Pour ça, attendons de le voir fini, c'est-à-dire vers le mois de mai.

TELEX

PETITE ANNONCE

Jeune homme beau et bien pensant, habile de ses mains, bien sous tous rapports et sous toutes les coutures, recherche un animal sauvage pour passer nuit de folie sur écran géant. Jaguar s'abstenir.

VIACOM DISTRIBUÉE EN FRANCE

Viacom, propriétaire de MTV, de Nickelodeon, Paramount et Blockbuster Video, se lance dans le monde des jeux vidéo avec le lancement de Beavis & Butt-Head prévu pour la mi-avril en France. C'est Cic vidéo qui se chargera de la distribution. Après Columbia Tristar Home Video, c'est la seconde société plutôt investie dans les cassettes vidéo qui s'intéresse à notre marché. Hey, c'est plutôt un bon signe, ça !

MESSAGE SUBLIMINAL

Mega Force est un excellent magazine. Mega Force est un excellent magazine. Mega Force est un excellent magazine. J'aime ma copine. Mega Force est un excellent magazine. Mega Force est un excellent magazine. Mega Force est un excellent magazine. Mega Force est un excellent magazine.

DU RETARD CHEZ JVC

La gamme de produits JVC, qui devait voir le jour et être distribuée en France par Virgin, prend du retard. Annoncée pour février ou mars, c'est finalement en avril qu'elle pointera le bout de son nez. Enfin, c'est ce que nous a confié Virgin Interactive Entertainment.

QUOI DE NEUF CHEZ DESTROY? (suite des numéros précédents)

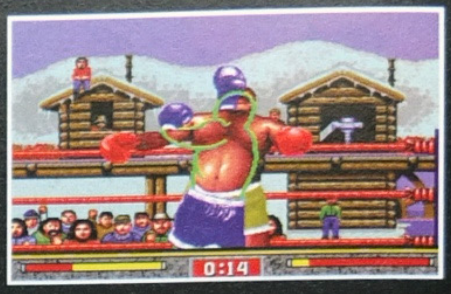
Et bien, pas grand chose, déçu que l'ensemble de la rédaction ait refusé de le présenter à l'élection présidentielle, il a décidé de nous boycotter et reste enfermé dans son magnifique bureau toute la journée sans adresser la parole à personne. Côté cœur, impossible de lui soutirer un mot, est-elle blonde, brune, ou porte-t -elle une superbe moustache ? Aucune information croustillante. Allez J'm, dis-nous des trucs, fais pas la gueule !

JAPAN • US

Attendez... C'est un match de boxe ou de Sumos ? Parce que là, on peut avoir un doute.

Vingt-quatre boxeurs tous aussi costauds les uns que les autres. Faites chauffer les protège-dents, et préparez le Synthol.

Allez Rocky, t'as pas mal.



Si vous cognez assez fort, c'est-à-dire comme ça, vous pourrez apercevoir les protège-dents en train de voler.

Toughman Contest

PREVIEW MEGADRIVE

Si vous êtes fêlé de la boxe, vous risquez aussi d'être fêlé de la mâchoire. La boxe refait son retour sur Megadrive, avec Toughman Contest. Ça tombe bien, j'en avais un peu marre des commentaires loufoques de Thierry Roland, mais on était obligé de les supporter. Tout ça, c'est fini maintenant. Les mecs, je vais les exploser moi-même, et sans commentaires.

Là, il y en a un qui va se faire défoncer le nombril.

"Tu ferais mieux de moins réfléchir avec ta bouche, et plus avec tes poings". Thierry Roland, Levallois-Perret, 1995.

TEL UN JEAN-CLAUDE VANDAMME...

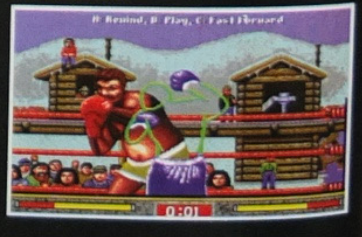
Mais si nous allons boxer, cela ne va pas se faire à la régulière. Ou tout du moins officiellement. Toughman Contest n'est pas un championnat. C'est un tournoi organisé dans les rues ou les bars. Les volontaires et givrés qui veulent monter sur le ring se présentent, et c'est parti pour s'en prendre plein le faciès. On va pouvoir se prendre pour Vandamme. C'est la gloire. Mais à la différence du héros, qu'on aurait souhaité voir ailleurs que sur nos écrans, les combattants s'équipent comme des boxeurs, et utilisent les techniques régulières : uppercut, crochet, direct... Il faut donc bien maîtriser tout ça si vous ne voulez pas vous retrouver noyé dans le plâtre jusqu'aux yeux.

Vous pourrez combattre dans plein d'endroits inattendus : pistes de ski, saloons, arènes...

Vous pourrez donc vous entraîner avant de vous lancer sur le ring pour un tournoi. Ensuite, ce ne sont pas moins de 24 combattants qui vous attendent en tapant du poing. Chacun a ses propres caractéristiques : vitesse, pouvoir, récupération, protection... En plus, pour vous achever, chacun dispose d'une panoplie de coups spéciaux qui touchent bien là où ça fait mal. Quand ils sont en outre aidés par des coachs, cela devient déloyal. Mais on ne va pas se laisser faire par une cartouche, même si elle fait 32 Mb. On vous dira donc dans le prochain zapping qui de elle ou de nous a cogné l'autre.

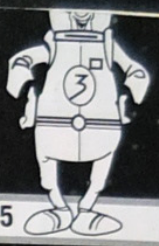
ÉDITEUR : ELECTRONIC ARTS
DISPONIBILITÉ : AVRIL

Si vous êtes fier de la seule esquive que vous avez réussie, vous pourrez toujours la revoir au ralenti.



Tu veux t'acheter des jeux d'occasion ?
Consulte les petites annonces sur le
3615 MEGA FORCE
MOT-CLÉ *PA

ESPACE 3 games



VENTE PAR CORRESPONDANCE *TEL : 20 87 69 55 *FAX : 20 87 69 75

PARIS
2 rue Théophile Roussel
75012 PARIS-M° Ledru-Rollin
TEL :(1)43 45 93 82

LILLE
4 rue Faidherbe
TEL : 20 55 67 43
44 rue de Béthune
TEL : 20 57 84 82

BORDEAUX
15 rue Condillac
TEL : 56 52 72 84

STRASBOURG
6 rue de Noyer
TEL : 88 22 23 21

DOUAI
39 rue Saint-Jacques
TEL : 27 97 07 71

MEGADRIVE

MEGADRIVE + ALADDIN 649 F

AERO THE ACROBAT (EUR)	299,00	NHLPA 95 (EUR)	399,00
CASTE LVANIA(EUR)	349,00	PGA TOUR GOLF (EUR)	425,00
CANNON FODDER	399,00	PHANTASY STAR 4 (USA)	590,00
DRAGON (EUR)	299,00	PRINCE OF PERSIA (EUR)	199,00
DRAGON BALL Z (JAP) *	**249,00**	PROBOTECTOR (EUR)	399,00
EARTH WORM JIM (EUR)	**399,00**	PSG SOCCER (EUR)	349,00
ECCO THE DOLPHIN 2	399,00	RISE OF THE ROBOT (EUR)	249,00
FATAL FURY II (JAP)	399,00	ROCK AND ROLL RACING (EUR)	425,00
FIFA SOCCER 95 (EUR)	379,00	RUGBY WORLD CUP (EUR)	399,00
FLINK (EUR)	**369,00**	SHINING FORCE 2 (EUR)	399,00
INTERNATIONAL TENNIS TOUR (EUR)	399,00	SONIC 3 (JAP)	399,00
JOHN MADDEN 95	399,00	SPARKSTER (EUR)	369,00
LAND STALKER (EUR)	399,00	SOLEIL (EUR)	425,00
LEMMINGS 2 (EUR)	299,00	SUPER STREET FIGHTER (JAP)	399,00
LE ROI LION (EUR)	399,00	STREET OF RAGE III (JAP)	299,00
MEGABOMBERMAN (EUR)	369,00	SYNDICATE (EUR)	399,00
MICKEY MANIA (EUR)	299,00	**URBAN STRIKE** (EUR)	**299,00**
MORTAL KOMBAT 2 (EUR)	**499,00**	**VIRTUA RACING (EUR)**	**499,00**
NBA JAM T.E(EUR)	**469,00**	WORLD CUP USA 94 (EUR)	299,00
NBA LIFE 95 (EUR)	399,00	WWFRAW (EUR)	299,00
NFL QUATERBACK 95	499,00		

MEGA PROMOS !

BUBSY (EUR) 169,00
STREET FIGHTER (JAP) 149,00

ALIEN 3 (EUR)	**149,00**	**JAMES POND 3 (EUR)**	**149,00**
BALL Z (EUR)	**129,00**	**JOHN MADDEN 94**	**149,00**
BART'S NIGHTMARE (EUR)	**99,00**	**LEMINGS 2 (EUR)**	**199,00**
BUBSY 2 (EUR)	**199,00**	**LOTUS II (EUR)**	**149,00**
CHAKAN (EUR)	**149,00**	**LOTUS TURBO CHALLENGE (EUR)**	**99,00**
DAVIS CUP TENNIS (EUR)	**149,00**	**MICKEY DONALD (EUR)**	**159,00**
DRAGON BALL Z (EUR)	**299,00**	**MICKEYMANIA (EUR)**	**199,00**
E.A DOUBLE HEDER (EUR)	**99,00**	**PITFALL (EUR)**	**199,00**
ETERNAL CHAMPION (EUR)	**149,00**	**ROBOCODE (JAP)**	**99,00**
FANTAZY ZONE (EUR)	**99,00**	**SHAQ FU (EUR)**	**195,00**
GAUNTLET IV (EUR)	**129,00**	**SMASH TV (EUR)**	**99,00**
GLOBAL GLADIATOR (EUR)	**149,00**	**SONIC 2 (EUR)**	**149,00**
INTERNATIONAL RUGBY (EUR)	**149,00**	**SUPER STREET FIGHTER (JAP)**	**299,00**
LHX ATTACK CHOPPER (EUR)	**149,00**	**TWO CRUDE DUDES (EUR)**	**99,00**
MORTAL KOMBAT (EUR)	**199,00**	**ZOOL (EUR)**	**99,00**
FIFA SOCCER 95 (EUR)	**379,00**		

SEGA 32 X

SEGA 32 X 1290 FF

COSMIC CARNAGE	449,00	STAR WARS	499,00
DOOM	499,00	VIRTUA RACING DE LUXE	499,00
SPACE HARRIER	449,00	SUPER MOTOCROSS	499,00

ADAPTATEUR POUR CARTOUCHES JAPONAISES : 69 F
AVEC UNE CARTOUCHE ACHETEE : 49 F
AVEC DEUX CARTOUCHES ACHETEES : GRATUIT

***ADAPTATEUR 60 HZ MEGAKEY POUR CARTOUCHES USA OU JAP : 149 F**
AVEC 1 JEU ACHETE : 99 F

GAME GEAR

NOMBREUX TITRES EN STOCK - EXEMPLES :

ALADDIN	249,00	NBA JAM	269,00
MORTAL KOMBAT	199,00	MORTAL KOMBAT 2	289,00
SAMOURAI SHOWDOWN	249,00	NBA JAM TE EDITION	299,00

ARTICLES DRAGON BALL

STICKERS	10 F	CD MUSICAUX	129 F
MANGA	35 F	MANGA COULEUR	79 F
POSTER	39 F	PUZZLE 500 PIECES	99 F
RAMICARDS à partir de	5 F	CAHIERS	29 F
FIGURINES	39 F	CASSETTES VISEO VERSION FRANCAISE	
PINS	15 F	4 À 8	129 F
JEUX DE 54 CARTES	99 F	CASSETTES VIDEO PAL V.O	139 F

ARRIVAGES MASSIFS D'ARTICLES DBZ

MEGA CD

MULTIMEGA+ 3 CD 2890 F

MEGA CD 2 (V.F) + ROAD AVENGER 1290 F

BATTLE CORP	419,00	NIGHT TRAP (EUR)	449,00
DUNE (EUR)	425,00	OUT OF THIS WORLD 2 (USA)	495,00
FIFA SOCCER (EUR)	**349,00**	PRINCE OF PERSIA (JAP)	149,00
FINAL FIGHT (JAP)	149,00	ROAD RASH (EUR)	399,00
HEINBALL (USA)	199,00	SONIC (JAP)	199,00
MAD DOG MC CREE (USA)	299,00	SOULSTAR (EUR)	419,00
MICKEY MANIA(EUR)	399,00	STARBLADE (EUR)	419,00
MICROCOSME (EUR)	349,00	WOLFCHILD (EUR)	199,00
MISTERY MANSION	399,00	WONDER DOG (JAP)	149,00
MORTAL KOMBAT (EUR)	299,00		
NBA JAM (EUR)	399,00		

GENIAL! LE CDX PRO 299 F.
PERMET D'UTILISER LES CD EUROPEENS ET US SUR VOTRE MEGA CD

SATURNE Version PAL

VIRTUA FIGHTER	TEL	DAYTONA USA	
MYST		PANZER DRAGON	
MAJONG		CLOCKWORK KNIGHT	
GALE RACER		GOTHA	
TAMA		VICTORY GOAL	

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N° 1 - 59818 LESQUIN. Tél : 20 87 69 55

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de Port*(jeux : 25 F - consoles & accessoires : 60F)	
TOTAL A PAYER	

* CEE, DOM-TOM : cartouches : 40Frs / consoles : 90 Frs

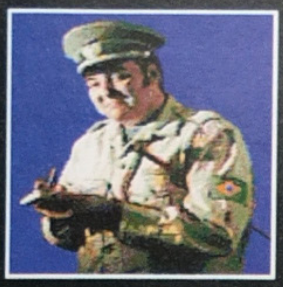
Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
.....
Code Postal : ..... Ville : .....
Age : ..... Téléphone : ..... Signature (signature des parents pour les mineurs) :
Je joue sur :
SUPER NINTENDO ❒ MEGADRIVE ❒ GAME BOY ❒
SUPER NES ❒ MEGA CD ❒ GAME GEAR ❒
SUPER FAMICOM ❒ NEO GEO ❒

Mode de paiement : ❒ Chèque bancaire ❒ Contre Remboursement + 35 Frs ❒ Carte Bleue N° .....
Les chèques doivent être libellés à l'ordre de ESPACE 3 VPC - Date de validité : ...../..... Signature :

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO.

Prix valables, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la parution - Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs - Dans la limite des stocks disponibles.

INTERNATIONAL NEWS-PREVIEWS



Alors, on joue au petit malin ?

La police a de gros moyens, des voitures de patrouille, des motos et même des hélicoptères. La course n'en est que plus excitante...

Road Rash

PREVIEW MEGADRIVE

Coup d'épaule, coup de poings ou de pied ? C'est comme vous voulez !

Road Rash puis Road Rash 2 et maintenant Road Rash 3, la trilogie est enfin faite et il en aura fallu du temps ! On commençait même à désespérer car deux belles années se sont écoulées depuis la sortie du dernier titre. Aujourd'hui, nous retrouvons les barjos de la route, des motards sans scrupule aucun, qui avalent le bitume à grandes bouffées d'air. Et de l'air, ils en prennent, ces sacrés motards, avec leur sourire leur servant d'attrape-mouches ou moustiques, c'est au choix. Ces motards ont tous des bécanes d'enfer, certes un peu cabossées, mais cela est tout naturel lorsqu'on sait de quelle manière ils font la course...

PAREIL, IDENTIQUE, SEMBLABLE... C'EST TOUT COMME

Le principe du jeu n'a rien de nouveau : il s'agit de courses de motos musclées puisqu'il est permis de donner des coups de pied, des coups de poing et même des coups d'épaule pour envoyer brouter les concurrents dans les pâturages. Mais ce n'est pas tout ! Le guidon dans une main, l'autre reste libre pour donner aussi des coups de chaîne, des coups de barre à mine ou de nunchaku et, pourquoi pas, pour déverser un peu d'huile sur la route... En un mot, tous les coups sont permis ! À ce rythme-là, les bécanes sont vite cabossées, le carénage part en lambeaux, les suspensions souffrent, les pneus s'usent et le moteur en prend un coup. Heureusement, les courses rapportent des thunes suivant votre classement à l'arrivée et, avec ce pécule, il est possible soit d'améliorer sa moto, soit d'en acheter une

Le "mano a mano" est une course entre deux concurrents uniquement.

Découvre toutes les nouveautés SEGA avant tout le monde !

3615 MEGA FORCE

MOT-CLÉ *NEWS

EUROPE • JAPAN • USA • EUROPE • JAPAN • USA

Je patine dans la purée et si je ne redresse pas, c'est la glissade assurée.

Quelle gamelle ! Courez rechercher votre moto qui est restée 20 mètres derrière vous.

Priorité à droite ? Rien à foutre, je fonce...

3

toute nouvelle, flambant neuve et encore plus performante. Ne rêvez quand même pas trop vite, de la thune il en faut et un bon paquet ! Comme vous le voyez, le jeu présente un petit côté gestion qui ne manquera pas de vous plaire et une forte dose d'humour à chaque virage...

Votre passion pour la course vous emmènera dans de nombreux pays...

MIEUX VAUT EN RIRE QU'EN PLEURER

Des gamelles, vous allez en ramasser à la pelle et plus ça fait mal, plus vous allez en rire ! Un virage mal négocié et c'est le carton la tête la première dans un panneau de signalisation. La moto s'arrête 300 mètres plus loin et il ne vous reste plus qu'à courir pour aller la rechercher ! Vous aviez oublié que vous étiez en Angleterre, que les voitures roulaient à gauche et vous vous fracassez contre le pare-chocs d'une jeep ! Rassurez-vous, vous n'êtes pas le seul à qui ça arrivera. Les autres concurrents prennent les mêmes risques que vous. Prenez garde aussi aux animaux ainsi qu'aux personnes qui peuvent se trouver au beau milieu de la route, aux voitures arrêtées, aux embouteillages et surtout à la police qui peut vous coller un PV ou même vous retirer votre permis. En fait, la route peut comporter toutes sortes de pièges, toujours plus dangereux dès l'instant que vous avancez dans les courses. Mais peut-être parviendrez-vous à en éviter certains en passant sur un tremplin ? Enfin, soyez vigilant quant à l'état de votre moto et à votre résistance physique... Vous pourriez tomber de fatigue ! Road Rash 3, Tour de force, est un jeu de 16 Mb prévu pour 1 ou 2 joueurs (écran séparé) et vous propose de partir dans cinq pays, au Brésil, en Allemagne, en Italie, au Kenya et en Angleterre. Un système de passwords vous permettra en outre de reprendre votre compétition.

ÉDITEUR : ELECTRONIC ARTS
DISPONIBILITÉ : MARS/AVRIL

Gagnez de l'argent au fil des courses, changez de moto et améliorez-la en l'équipant de nouveaux pneus, de nouvelles suspension, d'un moteur plus puissant ou encore, d'un carénage plus résistant.

TELEX

ACCLAIM ACHETE ENCORE...

Acclaim vient d'annoncer l'acquisition de la société de développement Iguana, responsable entre autres du développement de titre comme NBA Jam ou Quarterback Club, une simulation de foot américain.

CYBERSPACE

On est de plus en plus enclin à parler de Cyberspace, mais savez-vous qui est l'inventeur du CyberSpace et ce qu'il désigne réellement ? CyberSpace est un terme inventé par l'écrivain William Gibson dans son roman "Le Neuromancien". Il définit l'espace virtuel dans lequel circulent les données électroniques des réseaux d'ordinateurs de la planète. Parlez-en à votre crémière, elle sera hyper contente de le savoir.

LA SATURN AU JAPON

À l'heure actuelle, il se vend au Pays du Soleil-Levant 3 Saturn pour 2 PSX de Sony. Sans compter la Megadrive 32 X, ce sont près de 500 000 consoles 32 bits qui se sont vendues en moins de deux mois chez nos amis les Japonais. Ils ont bien de la chance d'avoir des machines de pointe à se mettre sous la dent !

LE SUPERGAMES À MOSCOU

Comme nous savons que vous adorez vous promener à Moscou au mois de décembre, entre le 7 et le 10 décembre par exemple, nous ne saurions trop vous recommander d'aller faire un saut du côté de Krasnaya Presnya International Exhibition Centre : vous y trouverez le premier salon du jouet et du jeu vidéo russe. Organisé pour des pays (Ukraine, Kazakhstan, Azerbaïjan, Uzbekistan, Turkmenistan) qui pour l'instant représentent que dalle sur l'échiquier des géants de l'électronique de loisirs, ce salon devrait permettre à l'ensemble de ces pays de découvrir un loisir autre que la vodka.

MIEUX VAUT ETRE

Mieux vaut être sale, malheureux, con comme la lune, à la rue, sans thunes, sans poche, à poil mais bien portant, que mort et enterré.

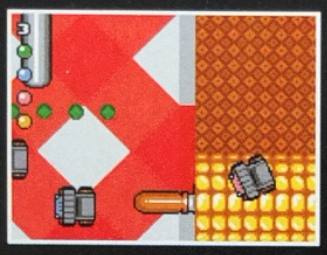
INTERNATIONAL NEWS-PREVIEWS

JAPAN • USA • EUROPE • JAPAN • USA • EUROPE • JAPAN • USA

Micro Machines 2
Turbo Tournament

GAME GEAR / OCEAN

Les revoilà ! Ce sont les Micro Machines, des bolides tout terrain qui font la course dans des lieux complètement dingues. En voici dans la cuisine, en voilà d'autres sur la table de la salle à manger et regardez donc ceux-là autour de la cuvette des waters ! Où que ce soit, il y a toujours le moyen de tracer un circuit avec les objets du bord, les gommes, les céréales ou les cahiers... Cette fois, vous allez pouvoir piloter 12 micro-machines, hélicoptère, bateaux et voitures en tous genres, sur ni plus ni moins que 38 circuits originaux. Tout comme la première version, vous pourrez jouer à deux simultanément, sur une seule Game Gear ! Si vous le préférez, vous pourrez aussi utiliser un câble de connexion. Un jeu qui s'annonce très sympa !



T-Mek

TIME WARNER INTERACTIVE

Time Warner Interactive, connue à l'origine sous le nom d'Atari Games annonce pour la fin de l'année la sortie de T-Mek qui pour l'instant n'est qu'un jeu d'arcade. Dans la peau d'un combattant T-Mek, votre but dans ce jeu 100 % pure action est de devenir le champion du Tournoi T-Mek. Pour y parvenir, une tonne d'armes seront bien évidemment en votre possession. Toute l'action se déroule dans une arène fermée, et votre seule chance de sauvegarde sera de détruire, buter, anéantir tout ce qui se trouvera sous les feux de vos lasers. Seul ou à deux pour l'instant en arcade (aucune précision n'étant apportée quant à la version console), T-Mek est entièrement réalisé en trois dimensions. Attention, ça va chauffer !

C'est toujours bon à savoir !

Doudou (alias François Gabert, alias le grand manitou de la fab') et Nicole, sa dynamique épouse, vont beaucoup mieux. La Belle Catherine (alias la grande manitou de la fab' par extension) est allée vérifier sur place chez eux, dans un petit bled paumé près de Dax dans les Landes, en compagnie de Dan Boss. C'est qu'elle en avait marre, Catherine, de passer tout son temps au bureau en face de deux Mac et de trois téléphones ! Pour appuyer sa requête, elle avait même été jusqu'à débaucher pour cette expédition revigorante Alain Copin, le mec-fabricant qui s'occupe (très bien d'ailleurs, un vrai plaisir de bosser avec des gars comme lui) chez l'imprimeur Jean Didier de l'impression du canard. À propos de canard, ils l'ont trouvé comme un coq en pâte, le Doudou, boitillant mais en pâte. Toujours à propos de canard, Catherine trouve que deux, ça fait beaucoup pour elle toute seule, bizarre... L'union faisant la force, ils ont mis la pression et Doudou a fini par promettre : il revient bientôt. Encore quelques tout petits trucs à régler (vérifier que le mec qui les a cassés est bien en taule et sa foutue bagnole confisquée à vie, finir toutes les parties de Sim City qu'il a commencées et veiller au bon déroulement de la remise en état de son pied droit) et il va débarquer au boulot. Et ce sera tant mieux ! Pour l'anecdote, il faut savoir que le Danboss a tellement apprécié l'ambiance landaise et l'accueil des époux Gabert qu'il en a oublié de remettre ses chaussures et est rentré à Paris en... charentaises ! Il est vrai que des Landes à la Charente, il n'y a qu'un chausson... Et Cathy, elle avait la honte et ne savait plus où se mettre... Quant à Nicole, c'est bien simple, pour être sûrs qu'elle revienne, ils l'ont mise dans leurs valises, laissant Doudou aux bons soins de son Copin Alain.

Coincé dans un jeu ? Demande de l'aide aux autres Segamaniaques sur le

3615 MEGA FORCE

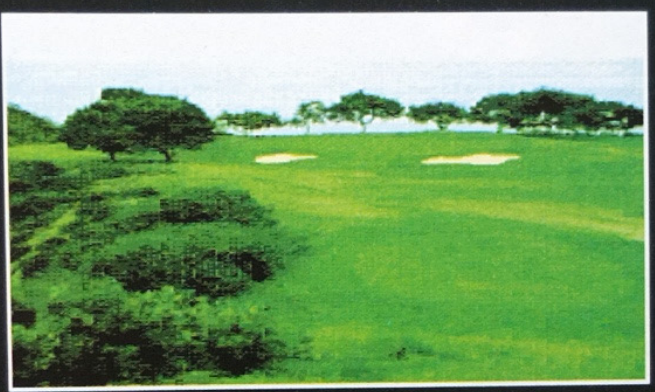
MOT-CLÉ *SOS

Links

The Challenge of Golf

PREVIEW MEGA-CD

Bienvenue au Torrey Pines Country Club de San Diego en Californie ! Nous nous trouvons sur la côte ouest des États-Unis, en bordure de l'Océan Pacifique et je vous propose de survoler en hélicoptère notre magnifique parcours de golf, un "18 trous" impeccablement entretenu qui fait toute notre réputation. Admirez la beauté de nos forêts et le tracé intelligent de notre parcours avec les nombreux bunkers de sable. Vous voyez, nous avons dépensé sans com-pter pour que les joueurs se sentent ici comme chez eux ! Bien, notre petit tour se termine et nous allons voir le circuit de plus près, mais cette fois à pied...



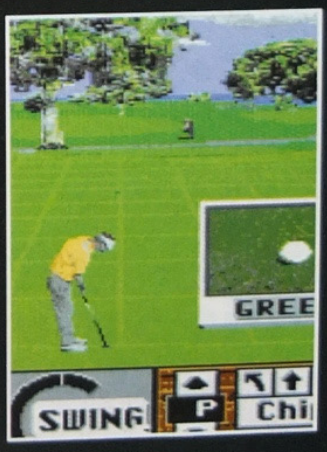
Le trou n'est pas très loin pour un professionnel comme vous. Le put s'annonce bien.

SANS AUCUN DOUTE, C'EST UN JEU DE GOLF !

Un jeu de golf effectivement mais avec peut-être un petit "plus" par rapport aux autres, parce que non seulement il est possible d'y jouer à la manette ou à la souris, mais aussi avec un véritable club de golf ! Pour ce dernier, peu d'informations nous sont encore parvenues, mais nous vous tiendrons au courant lors du zapping... Links permet également de jouer jusqu'à six chacun son tour, ce qui n'est pas mal du tout, vous en conviendrez. Vous aurez la possibilité d'incarner un homme ou une femme, de choisir votre niveau de difficulté et aussi vos clubs (bois, fers...), comme un professionnel. Après chaque coup, le ralenti vous permettra d'apprécier vos talents et, si le résultat ne vous convient pas, vous pourrez demander à rejouer le coup, ce qui vous sera bien évidemment accordé sans aucune pénalité. Sympa, non ?!? Une option de sauvegarde a également été prévue pour vous permettre de prendre un peu de repos car on sait bien que le golf est un sport difficile, surtout lorsque le soleil brille de tout son éclat. Naturellement, plusieurs mo-des de jeux seront disponibles, dont un mode Entraînement et un mode Tournoi. Pour terminer, sachez que ce jeu tient en 1 seul CD, c'est comme ça et on n'y peut rien ! Par contre, il sera certainement possible dans l'avenir d'acheter d'autres CD pour changer les parcours. Maintenant que vous savez presque tout, nous vous donnons rendez-vous pour le zapping et pour savoir si ce jeu est aussi prometteur qu'il le semble.

Je ne voudrais pas critiquer les femmes mais il faut tout de même le faire pour se retrouver sur la route !!!

ÉDITEUR : VIRGIN
DISPONIBILITÉ : AVRIL



TELEX

DES CHIFFRES, DES CHIFFRES

D'après l'institut de sondage Nielsen, le Top Ten des ventes de la fin d'année (période novembre, décembre) toutes machines confondues est assez intéressant à voir.

1 - Donkey Kong Country (SNIN) 22,2 %
2 - Le Roi Lion (SNIN et MD) 14,8 %
3 - WarioLand (GB) 4,2%
4 - FIFA 95 (MD) 3,5%
5 - Mortal Kombat II (SNIN et MD) 3,4%
6 - Jungle Book (SNIN, NES, GB, MD) 2,7%
7 - NBA Jam (Snin, GB, MD, GG) 2,6%
8 - Aladdin (GB) 2,3%
9 - Earthworm Jim (MD, SNIN) 2,2%
10 -Marioland II (GB) 2%

L'ensemble de ces dix titres représentent près de 60% du marché (59,5%), les 40 autres pour cent sont partagés entre tous les autres titres qui sont sortis dans cette période et se partagent donc les miettes du gâteau.

DES CHIFFRES, DES CHIFFRES, LE RETOUR

Les trois sociétés en France à avoir au cours des deux derniers mois de 1994 vendu le plus de jeux tous formats confondus sont dans l'ordre : Nintendo (42% de parts de marché) surtout grâce à Donkey Kong Country, suivi de Virgin Interactive Entertainment (22,7%) et de Sega qui n'obtient que 9,8% du marché, dans le segment des cartouches bien sûr. Les machines ne sont pas incluses dans ces données Nielsen.

DES CHIFFRES, DES CHIFFRES, LA REVANCHE

Savez-vous combien font 12 additionnés à 1586 et multipliés par 475856, non ? Le résultat est pourtant simple puisqu'il s'agit de 760473888. Etonnant, non ?

UNE PORTABLE 32 BITS POUR SEGA ?

Vous souvenez-vous de la Game Gear ? Je dis cela car au Japon, il n'en reste pas beaucoup de trace. Toujours est-il que des bruits circulent sur la création, dans les départements de Recherche et Développement de Sega Japon, d'une console portable 32 bits couleur, un genre de nouvelle Game Gear. Cette console reprendrait le même CPU que la Saturn. Pour l'instant, aucune confirmation de la part des concernés. Rêve ou réalité, nous verrons.

Cette charmante petite fille va vous conter une histoire dont vous serez le héros.

Voici l'équipe qui avait mis fin aux nuisances de Dark Dragon il y a vingt ans. N'avaient-ils pas fière allure ?

Vous ne connaissiez pas encore ma tronche ? C'est réparé.

Vous voici voguant vers le dangereux territoire de Cypress.

Shining Force

PREVIEW MEGA CD

Si vous voulez vous taper un délire genre Street Fighter, ce ne sera pas avec Shining Force. Par contre, les combats seront nombreux et âpres.

Quel peut-être le segamaniaque qui ignore l'existence de Shining Force ? J'ose espérer qu'aucun de vous n'est dans ce cas car sinon, je lui jette un sort force 28, et avec 159 points d'expérience, j'ai de quoi lui faire perdre 20 points de vie. Alors, qu'on se le tienne pour dit : Shining Force est un des meilleurs (voire le meilleur) jeu de rôles qu'ait connu la Megadrive. Et c'est pour bientôt sur Mega CD.

C'est ici que débutera votre aventure : dans le palais de Guardiana, royaume de la reine Anri.

HOME SWEET HOME

On n'est bien que chez soi, semble se dire la Reine Anri. Elle qui vingt ans auparavant avait bataillé ferme pour battre Dark Dragon, un esprit maléfique qui avait voulu s'emparer du royaume de Guardiana. Depuis, elle y coulait une existence paisible. Jusqu'au jour où... (vous avez remarqué ? Ça se gâte toujours à un moment). Je disais donc jusqu'au jour où son garde vint lui annoncer une visite de messagers venus de Cypress. Malgré le refus de ses conseillers, elle daigna les recevoir. Quelques secondes plus tard, elle gisait endormie aux pieds de son trône. Le seul moyen de la garder en vie étant d'obéir à Edmond the Reluctant, roi de Cypress. Dans le cas contraire, sa magie la tuerait. C'est là que vous débarquez, proposant aux conseillers de partir pour Cypress, afin de recueillir l'antidote, et de mettre fin aux jours d'Edmond. Pour cela, vous disposerez de sorts, d'équipements de guerre, et de matériels divers. Mais surtout, pour franchir les méandres de cette longue aventure, vous aurez à utiliser votre cerveau et votre sens de la stratégie. Une longue et belle quête vous attend, et ce ne sont pas ceux qui l'ont vécue sur Megadrive qui me contrediront. On espère juste que le Mega CD aura profité à ce soft de prestige.

Les zones d'ombre délimitent les chemins que vous pourrez emprunter.

Si vous êtes en déroute, n'hésitez pas à vous arrêter au camp. Vous y trouverez tout ce qu'il faudra pour vous remettre sur pied.

ÉDITEUR : SEGA
DISPONIBILITÉ : AVRIL

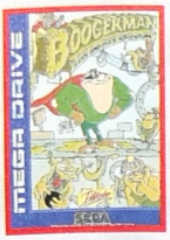
Échange tes cartouches de jeux avec de vrais Segamaniaques sur le

3615 MEGA FORCE

MOT-CLÉ *ECH

LES DERNIÈRES SORTIES

BOOGERMAN



MEGADRIVE - INTERPLAY
Testé dans le numéro 34 - Note 90%
Vous allez enfin pouvoir faire avec Boogerman ce que vos parents vous ont toujours interdit : péter, roter... J'en passe et pas forcément des meilleures. Dans ce jeu de plates-formes, vous affronterez des personnages étranges, dans des lieux encore plus dégoûtants que vous n'auriez pu l'imaginer.

MEGA SWIV

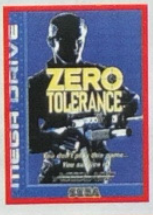
MEGADRIVE - TIME WARNER I.
Testé dans le numéro 36 - Note 76%
Mega Swiv est un petit shoot'em up qui nous rappelle de bons souvenirs. Il vous faudra beaucoup d'adresse pour éviter les tirs et adversaires. À bord de votre hélico ou de votre jeep blindée, dégommez tout ce qui passe à portée de canon pour sauver la Terre, et éliminez la race mystérieuse qui vous menace.

DRAGON'S LAIR

MEGA CD - READY SOFT
Testé dans le numéro 29 - Note 82%
Chevaliers, il est temps de saisir votre lourde épée, et votre courage à deux mains. Du genre dessin animé interactif, ce CD vous permet d'incarner Dirk l'Audacieux, un chevalier dont la fiancée, la Princesse Daphné a été kidnappée par un Dragon.

ZERO TOLERANCE

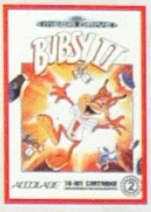
MEGADRIVE - ACCOLADE
Testé dans le numéro 34 - Note 89%
Le meilleur jeu de genre Doom sur MD est incontestablement Zero Tolerance. Vous déambulerez dans des couloirs infestés de monstres, et qui forment un gigantesque labyrinthe. En plus, vous pouvez relier deux MD avec un cable (que vous commandez gratuitement), pour surprendre et exploser votre adversaire.



NFL QUATERBACK CLUB

MEGADRIVE - ACCLAIM
Testé dans le numéro 36 - Note 88%
NFL Quarterback Club est la simulation de football américain qui laisse Joe Montana et John Madden loin derrière. Forgez vous-même vos propres quarterbacks, entraînez-les, et participez à la fabuleuse compétition du Super Bowl. Existe aussi sur Game Gear.

BUBSY 2



MEGADRIVE - ACCOLADE
Testé dans le numéro 33 - Note 90%
La suite des aventures du chat le plus courageux de la planète vous est enfin offerte. Ce jeu de plates-formes vous fera visiter un parc de loisirs, à la poursuite d'un fou. Si vous voulez vous libérer de ses griffes, vos neveux et vous, vous devrez avoir l'agilité du chat. Commencez votre cure de Ron-Ron.

RISTAR

MEGADRIVE - SEGA
Testé dans le numéro 36 - Note 92%
Le probable successeur de Sonic est là. Ristar, la petite étoile filante va vous trimbaler dans un jeu de plates-formes, digne du petit hérisson bleu. Un excellent jeu, aux couleurs éclatantes, disponible sur Game Gear, mais qui s'adresse surtout aux plus jeunes d'entre vous.

HURRICANES

GAME GEAR - US GOLD
Avis aux footeux. S'ils veulent combler leur passion du ballon rond, ce soft est pour vous. L'équipe des Hurricanes s'est vu lancer un défi par son grand concurrent. Et pour gagner, ils vont devoir affronter des policiers, des pirates... qu'ils battront avec leur ballon. Existe également sur Megadrive.

BALL Z

MEGADRIVE - ACCOLADE
Testé dans le numéro 31 - Note 84%
Ce soft n'a absolument rien à voir avec votre BDZ chéri, que dis-je, adulé. Ball Z est un jeu de baston, composé de personnages en 3D, qui ressemblent assez à des colliers de perles. Des coups spéciaux sont bien sûr mis à votre disposition pour éclater les huit combattants qui vous sont proposés.

ECCO LES MARÉES DU TEMPS

GAME GEAR - SEGA
Si vous voulez plonger dans la grande bleue tout en voyageant dans le métro, c'est Ecco 2 qu'il vous faut. Les aventures du dauphin sont toujours un régal, que les décors de fonds marins renforcent admirablement.

X-MEN

GAME GEAR - SEGA
Un virus génétique menace votre sécurité. Que vous incarniez Cyclope, Storm, Wolverine, etc., vous devrez assommer un bon nombre d'ennemis, dans ce beat'em up de huit niveaux.

Dans une contrée paisible des nuages de mauvais augure se pointent au-dessus d'un sompteux château. La princesse s'y trouvant ne se doute pas un seul instant de ce qui va lui tomber sur la tronche. Mais il est trop tard. Bon, à voir la belle demoiselle en gros plan, on va bien pouvoir faire une exception et la sauver.

Virtual Hydlide

SATURN / SEGA

La Saturn fait partie de ces consoles nouvelle génération qui nous enchantent et nous passionnent. Sega, le créateur et éditeur principal, sort d'ailleurs jeu sur jeu, sans nous laisser le temps de souffler. Cette fois, c'est de Virtual Hydlide qu'il s'agit, présentement et de ce pas.

UNE HISTOIRE BANALE...

Entrons gaiement dans l'histoire, histoire de verser quelques maigres larmes et de nous motiver quelque peu... Il était donc une fois (et pas deux) une belle et jolie princesse (ça commence mal) dans un château sompteux et un cadre enchanteur que même les oiseaux ils sifflotent et les herbes elles poussent vertes et drues. Tout cela sent le bonheur, la paix et la félicité à plein nez. Faut qu'ça change, mince alors, c'est insupportable. Ni une ni deux, exauçant nos prières les plus folles, un méchant démon étrangement noir et aux yeux mesquins ressemblant à tout sauf à un koala ou encore une vache broutant l'herbe verte et drue (je le répète), arrive dans cette contrée paisible, et PAN ! Le noir complet : le ciel, l'herbe, le château, tout n'est que de cette couleur atrocement sombre et lugubre. Mais bon, on le voulait, on l'a, on ne va pas s'en plaindre. Bien évidemment, le démon capture la belle et innocente princesse, et RE-PAN ! C'est dingue, la providence quand même ! Oui, grâce à toute cette mascarade, car c'en est une à n'en pas douter (les gentils gagnent à la fin), vous voilà incarnant le héros qui va sauver la princesse à l'aura "aurorale" (vive Boréale qui qu'elle soit). ET RE RE PAN ! Quand faut y aller, faut y aller. Au boulot, héros.

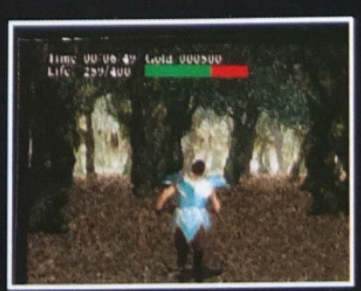
À tout moment un petit check'in de l'endroit où vous vous trouvez ne peut pas vous faire de mal. Vous pouvez même zoomer si vous voyez mal, alors, de quoi vous plaignez-vous ?

Un bouclier et une épée et vous vous sentez invincible. N'oubliez pas tout de même de vous protéger à l'aide du premier, tout héros que vous êtes.

INTERACTIVITÉ, ME DIREZ-VOUS ?

Y'a pas de doute, Virtual Hydlide est un jeu interactif en ce sens où vous pourrez vous balader n'importe où dans un monde. Le but du jeu sera de détruire toute source du mal dans chaque monde du jeu en visitant tous les places fortes. Tout au long du jeu, vous récupérerez bien entendu des objets aux pouvoirs salvateurs et des armes toujours plus puissantes. Une carte de chaque monde vous sera fournie, vous permettant de repérer les coins particulièrement intéressants à visiter pour avancer. Autant dire que de nombreuses heures de jeu vous attendent. De nombreuses aides vous seront fournies. Vous pourrez de plus sauvegarder à tout moment. Ouf. Et enfin, les énigmes seront de la fête. Des aides en sont les fruits. Voilà, pour le reste, attendez le mois prochain avec le test complet.

ÉDITEUR : SEGA
DISPONIBILITÉ : FIN MARS



Bon, je prends mon souffle et pan, je cours. C'est ce qu'il vous sera possible de faire dans VirtuaHy, courir. Profitez-en, les forêts dans ce jeu sont peu fréquentables.

LES JEUX A VENIR

Tous les jeux qui sont présents dans cette liste nous ont été fournis par les distributeurs français qui ont confirmé la sortie du titre en question en France. Cette liste n'est pas exhaustive, les dates ne sont données qu'à titre indicatif et peuvent être sujettes à modification.

MEGADRIVE

ITCHY AND SCRATCHY	ACCLAIM	FEVRIER
HURRICANES	US GOLD	FEVRIER
SPIDERMAN TV	ACCLAIM	FEVRIER
QUARTERBACK CLUB	ACCLAIM	FEVRIER
JIMMY WHITE'S SOCCER	VIRGIN	FEVRIER
KAWAZAKI SUPERBIKE	TIME WARNER	MARS
STREET RACER	UBI SOFT	MARS
STARGATE	ACCLAIM	MARS
TRUE LIES	ACCLAIM	MARS
THEME PARK	EA	MARS
ROAD RASH III	EA	MARS
TOUGHMAN CONTEST	EASPORTS	MARS
PINKIE	OCEAN	MARS/AVRIL
ADDAMS FAMILY VALUE	OCEAN	AVRIL/MAI
MR NUTZ II	OCEAN	AVRIL/MAI
WAYNE GRETZKY	TIME WARNER	AVRIL/JUIN
THEME PARK	EA	AVRIL
IZZY'S QUEST	US GOLD	MAI
LINE DRIVE	EA	MAI
PRIMAL RAGE	TIME WARNER	JUILLET/SEPT
ELITE	OCEAN	NC
SUPER OFF ROAD	SONY	NC
THE FLINTSTONES	OCEAN	NC
MIGHTY MAX	OCEAN	NC
PENAL COLONY	OCEAN	NC
DEMOLITION MAN	VIRGIN	NC

MEGADRIVE 32X

TAMPO	SEGA	NC
MOTOCROSS RACING	SEGA	NC
METAL HEAD	SEGA	NC
36 HOLES	SEGA	NC
T MEK	TIME WARENR	OCT/NOV
PRIMAL RAGE	TIME WARNER	OCT/NOV

MEGA CD

POWER RANGERS	SEGA	FEVRIER
LOADSTAR	ROCKET SCIENCE	FEVRIER
CADILLAC & DINOSAURS	ROCKET SCIENCE	FEVRIER
BC RACERS	CORE DESIGN	FEVRIER
ANOTHER WORLD II	VIRGIN	MARS
LINKS	VIRGIN	MARS
KEIOI SQUAD	JVC	AVRIL
TIME COP	JVC	AVRIL
DUNGEON MASTER	VIRGIN	AVRIL
HEIMDALL	JVC	AVRIL
FATAL FURY	JVC	AVRIL
SAMURAI SHODOWN	JVC	AVRIL
LORD OF THUNDER	VIRGIN	AVRIL
DUNGEON EXPLORER	HUDSON	AVRIL
SPACE ACES	SEGA	AVRIL
ROAD RASH	EA	AVRIL
SUPER STRIKE	EA	AVRIL
DEMOLITION MAN	VIRGIN	NC

GAME GEAR

MONSTER TRUCK WAR	ACCLAIM	ANNULE
JOHN MADDEN	EA	JANVIER
POWER RANGERS	SEGA	JANVIER
ITCHY AND SCRATCHY	ACCLAIM	FEVRIER
DRAGON	VIRGIN	FEVRIER
NHL HOCKEY	EA	MARS
SHINING FORCE	SEGA	MARS
PRIMAL RAGE	TIME WARNER	JUILLET/SEPT
CAESAR PALACE	VIRGIN	NC

HIT PARADE

MEGADRIVE

1 : LE ROI LION *VIRGIN*

2 : SOLEIL	SEGA
3 : SONIC & KNUCKLES	SEGA
4 : POWER RANGERS	SEGA
5 : MICKEY & DONALD	SEGA
6 : ECCO LES MARÉES DU TEMPS	SEGA
7 : SUPER STREET FIGHTER	CAPCOM
8 : VIRTUA RACING	SEGA
9 : BATMAN RETURNS	SEGA
10 : POWER DRIVE	US GOLD

MEGA-CD

1 : SOULSTAR *CORE DESIGN*

2 : TOMCAT ALLEY	SEGA
3 : NIGHT TRAP	SEGA
4 : DRAGON'S LAIR	READY SOFT
5 : DUNE	VIRGIN
6 : STARBLADE	NAMCO
7 : FORMULA 1 RACING	SEGA
8 : THUNDERHAWK	CORE DESIGN
9 : WORLD CUP USA 94	US GOLD
10 : SILPHEED	SEGA

GAME GEAR

1 : ECCO 2 LES MARÉES DU TEMPS *SEGA*

2 : LE ROI LION	VIRGIN
3 : TAZMANIA ESCAPE FROM MARS	SEGA
4 : ALADDIN	SEGA
5 : POWER RANGERS	SEGA
6 : SONIC TRIPLE TROUBLE	SEGA
7 : COFFRET ASTÉRIX	SEGA
8 : ROBOCOP VS TERMINATOR	VIRGIN
9 : SONIC 2	SEGA
10 : BATMAN RETURNS	SEGA

SATURN

1 : VIRTUA FIGHTER	SEGA
2 : CLOCK WORKS KNIGHT	SEGA
3 : YUMEMIKATA	SEGA
4 : WANCHAI CONNECTION	SEGA
5 : TAMA	TIME WARNER I.

COUP DE CŒUR

ZAPPING • ZAPPING • ZAP

La Lé Th

Depuis le très célèbre Landstalker, tout le monde attend celui qui sera capable de le détrôner. Dans la Légende de Thor, de nombreux espoirs sont placés. Il faut avouer que le scénario laisse rêveur. Il y a de nombreux siècles, deux sorciers, tous deux résidents du domaine de Shadowland, étaient en possession de deux bracelets : l'un en or, l'autre en argent. Si le premier donnait un pouvoir gigantesque à son possesseur et faisait le bien autour de lui, il n'en était rien de son jumeau en argent. Celui-ci s'empare en effet de l'esprit de son porteur, pour lui dicter les pires conduites. C'est ainsi que les deux sorciers, Reharl et Agito s'étaient affrontés. Mais dans cette lutte, chacun laissa sa vie, et plus personne ne put retrouver les deux bracelets. Nous nous retrouvons quelques siècles plus tard, avec Ali, le jeune fils du roi qui dirige le royaume d'Oasis. Passionné de recherche et d'archéologie, il explore centimètre par centimètre toutes les terres qui lui sont données de fouler. Jusqu'au jour où il fouille une île au large d'Oasis. Il fait là une découverte cruciale : dans un coffre, apparaît à lui un bracelet en or pur. Piqué de curiosité, il s'empresse d'en habiller son bras. Il n'en fallait pas plus pour que l'esprit du bracelet d'or se réveillât. Ali apprit donc l'histoire qui entourait ce bracelet. Mais les révélations qu'allait lui faire l'esprit étaient autrement importantes : le bracelet d'argent venait d'être retrouvé par un être démoniaque. Il revenait donc à Ali, l'être élu, de le retrouver, ainsi que les quatre esprits régis par le bracelet en or, qui l'aideraient dans cette tâche. À peine ces propos terminés, l'île était secouée par un tremblement de terre et s'enfoncait dans les eaux profondes. Il ne restait à Ali qu'à s'enfuir vers son île...

DES COUPS QUI TUENT

Voilà bien le premier jeu d'aventure dans lequel on peut réaliser des coups spéciaux en combat. Même si n'est pas toujours évident au départ, on parvient vite à les maîtriser.

Très efficace, ce saut périlleux permet d'en mettre plein la tête à l'adversaire, à condition d'être suffisamment près de lui. Il vous suffit de faire Avant-Arrière-Avant + B enfoncé.

Pour éliminer d'un seul coup certains ennemis assez faibles, prenez de l'élan, et appuyez sur le bouton B.

Pour exécuter ce coup en "tourbillon", et mettre au tapis vos ennemis, il existe une manip' : Haut-Gauche-Bas-Droite + B enfoncé.

On pourrait se croire dans Streets of Rage. Ali peut donner des coups de pied. Il suffit, lorsque vous êtes au corps à corps, d'appuyer sur le B de manière répétitive.

Vous voici chez votre professeur vénéré, qui habite dans votre village. C'est lui qui vous aidera au début. Là où il est le plus utile, c'est que lorsque vous le voyez, il vous remet votre niveau d'énergie au maximum. Votre sœur, qui est avec le roi au château, en fera autant.

Pour ouvrir certaines portes, vous aurez besoin de clefs. Logique. Vous devrez donc tuer certains ennemis qui, lorsqu'ils mourront, laisseront tomber la clef.

MATCH CONTRE

LANDSTALKER

Héros du genre sur Megadrive, il se voit aujourd'hui confronté à un concurrent sérieux. Si sur les plans graphique et musical le premier est écrasé, il se rattrape bien sur la profondeur de jeu et sur la maniabilité, qui sont meilleures. Il y a en fait davantage de rencontres, de dédales dans Landstalker, plus d'aventure, ce qui lui donne l'avantage.

gende de nor

Pour atteindre ce levier, sélectionnez une arbalète ou un arc dans vos armes, et tirez. La porte s'ouvrira. Pour cela, veillez à toujours avoir un arc sur vous.

Dans votre château, vous trouverez une pièce avec trois livres. Chacun vous apprendra à courir, sauter, esquiver, ramper...

Enfin ! Vous êtes enfin en face de Bracelet d'Argent. il vous promet de belles festivités, et une belle mort. Il va donc vous envoyer ses gargouilles et s'enfuir. Mais ce n'est pas grave, vous le trouverez à son château.

AU MENU, NOUS AVONS...

...LE MENU DU CHEF

Il s'affiche si vous appuyez sur Pause. Si vous êtes en mouvement, vous ne pourrez pas tout sélectionner. Dans l'ordre, nous avons les armes, les éléments, les statuts, la carte et la sauvegarde (qui ne fonctionne qu'à l'extérieur des bâtiments et grottes...).

...LA CARTE

Pour vous repérer, une carte assez pratique indique votre position, avec une flèche rouge. La position vers laquelle vous devrez vous rendre sera signalée par un drapeau blanc.

...LES STATUTS

Cet écran vous indique votre rang (qui progresse à chaque cœur ramassé), votre niveau de vie, votre niveau de magie, le nombre d'ennemis tués, et les objets que vous avez récupérés.

...LES ARMES

Vous pouvez garder jusqu'à huit armes sur vous. Il en existe un bon paquet, de l'arbalète au glaive, en passant par les bombes et le poignard. Chacune d'elle, à l'exception du poignard, est limitée en nombre d'utilisations. Par exemple, il se peut qu'une épée puisse être utilisable 5 fois alors qu'une autre le sera 10 fois.

✦ L' AVIS DE MEGA FORCE ✦

De tous les jeux d'aventure qu'il m'ait été donné de voir sur Megadrive (et ils ne sont pas spécialement nombreux), la Légende de Thor est sans aucun doute le plus beau de tous. Graphiquement, c'est très bien réalisé : des couleurs sympas, des décors variés, des boss impressionnants, un sprite de taille... Et les musiques... Elles sont géniales... Mais n'allez pas croire que ce soit tout. Moitié aventure, moitié action, ce soft vous procurera un grand plaisir. Et pour de nombreuses heures, car le jeu n'est pas du genre à se laisser terminer en 2 heures. Si vous êtes accros de recherche, que vous aimez découvrir des objets, et gambader des heures dans des endroits bizarres à la recherche d'un passage ou d'une clef, vous allez être servi. Sans compter les combats et les coups spéciaux d'Ali... En fait, le seul regret concerne la maniabilité du sprite, qui est parfois gonflante, surtout au début. Et puis, les minutes passant, on s'y habitue. Vraiment, je vous conseille vivement ce soft (entièrement en français) qui vaut plus que le détour.

LAURENT

LE CHATEAU DU BRACELET D'ARGENT

Lorsque vous arriverez ici, une nuée d'ennemis vous arrivera dessus, et vous aurez le vent qui vous poussera vers le feu et eux. Tuez-les ou évitez-les, et essayez de passer les flammes, afin d'aller appuyer sur l'interrupteur, qui les arrêtera. Ensuite, pour que se lève la barrière, tuez tous les adversaires restés dans la zone.

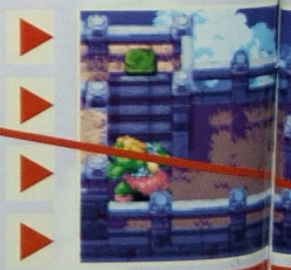
Voici l'interrupteur qui empêche les flammes de sortir.

Lorsque vous arriverez à ce passage, les herses se mettront en marche. Allez vers le fond. Dès que la herse arrivera vers vous, sautez par-dessus.

Prenez le contenu du coffre, puis sautez sur l'interrupteur vert. un monstre tombera. Lorsqu'à votre tour vous l'aurez fait tomber, un passage s'ouvrira dans la barrière, et vous permettra de prendre le coffre.

Ici encore, vous aurez le vent contre vous. Mais ce n'est pas grave. Restez au bord des dalles vertes, et attendez ces machines du diable. Essayez d'éviter leurs tirs, et éliminez-les en groupe. C'est beaucoup plus rapide, et vous risquez moins d'y laisser des plumes.

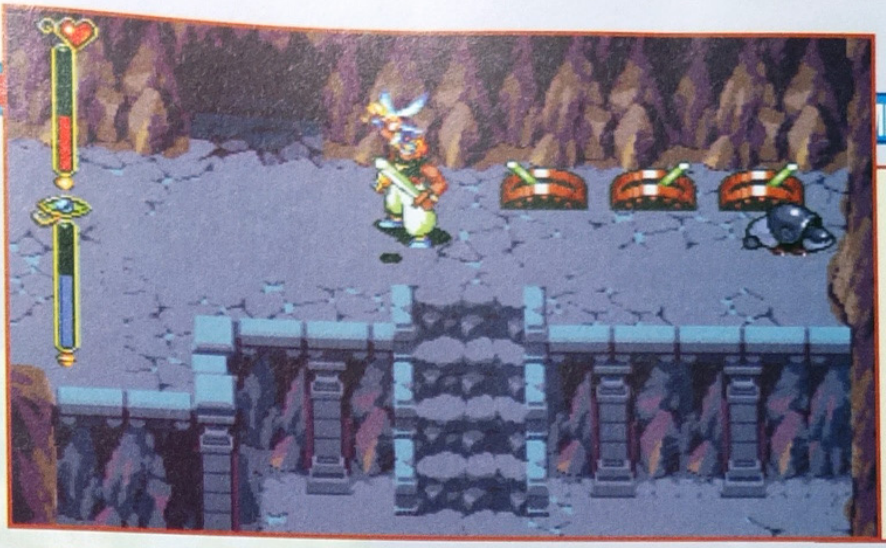
Le téléporteur vous emmènera ici. Vous n'avez plus qu'à avancer gentiment vers la droite. Bracelet d'Argent viendra parler avec vous.



Pour éviter de vous faire massacrer, faites appel à l'esprit de feu. Faites-le venir au centre, et faites-lui cracher du feu. Ce sera beaucoup plus sûr et rapide.

Ce trou brillant que vous voyez en bas est un téléporteur. Envoyez une boule de lumière dessus pour l'utiliser.

Pour éviter de vous faire massacrer, faites appel à l'esprit de feu. Faites-le venir au centre, et faites-lui cracher du feu. Ce sera beaucoup plus sûr et rapide.

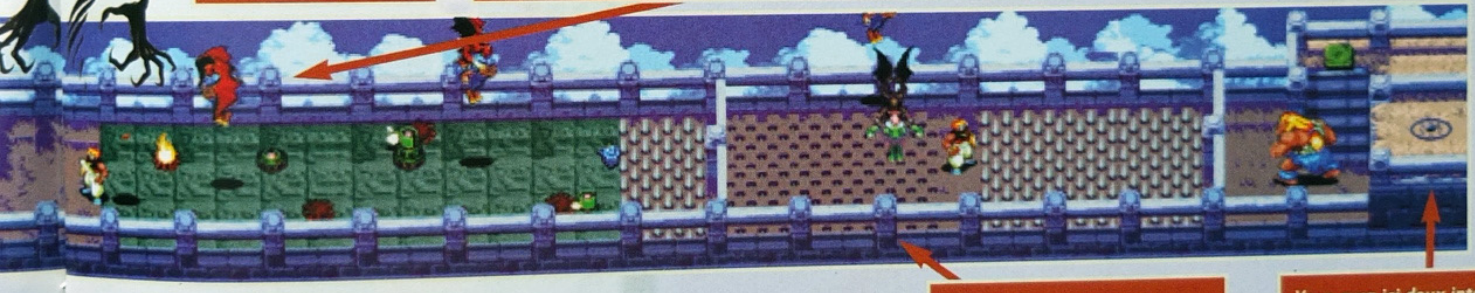


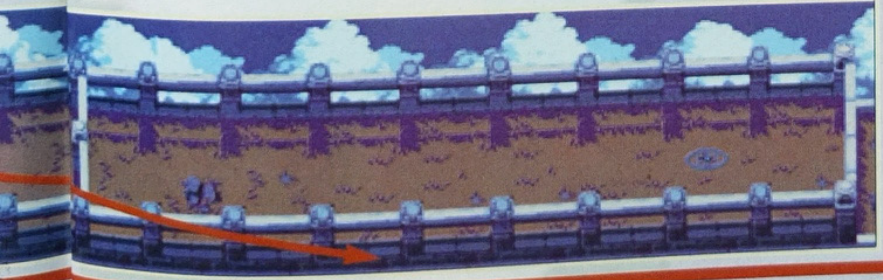
Lorsque vous aurez placé ces trois leviers de cette manière, un trou s'ouvrira dans le mur. Vous trouverez à l'intérieur des armes, des points de santé et de magie.

Trois tonnes d'ennemis vous tomberont dessus. Luttez pour les éliminer, sinon, la barrière ne s'ouvrira pas.

Le vent est encore là. Il vous poussera vers les piques à droite. Ne vous laissez surtout pas enfermer dans ce coin-là. Pour passer cette étape, il faudra allumer tous les feux. Vous aurez donc besoin de l'esprit de feu, que vous appellerez grâce à celui allumé. Ensuite, il ne vous restera plus qu'à faire le ménage, pour que s'ouvre la barrière.

Afin d'éviter les rochers qui viennent vous écraser, restez au fond. Vous verrez, c'est un jeu d'enfant que de les éviter. Il ne vous reste plus qu'à vous débarrasser des monstres en haut.





Lorsque vous entrerez dans cette zone, les pics s'approcheront de vous. Restez au milieu, ils s'arrêteront juste avant vous. Il faudra lutter pour que vos ennemis ne vous y poussent pas, et ne vous fassent pas perdre trop de vie. Au bout de quelques instants, tels une marée, les pics se retireront.

Vous avez ici deux interrupteurs. À chaque fois que vous passerez ici, deux balourds tomberont du ciel. Ne vous énervez pas. Il suffit d'en attirer un des deux sur un interrupteur, et la barrière libèrera l'accès au téléporteur (petit rond bleu).

Légende de hor

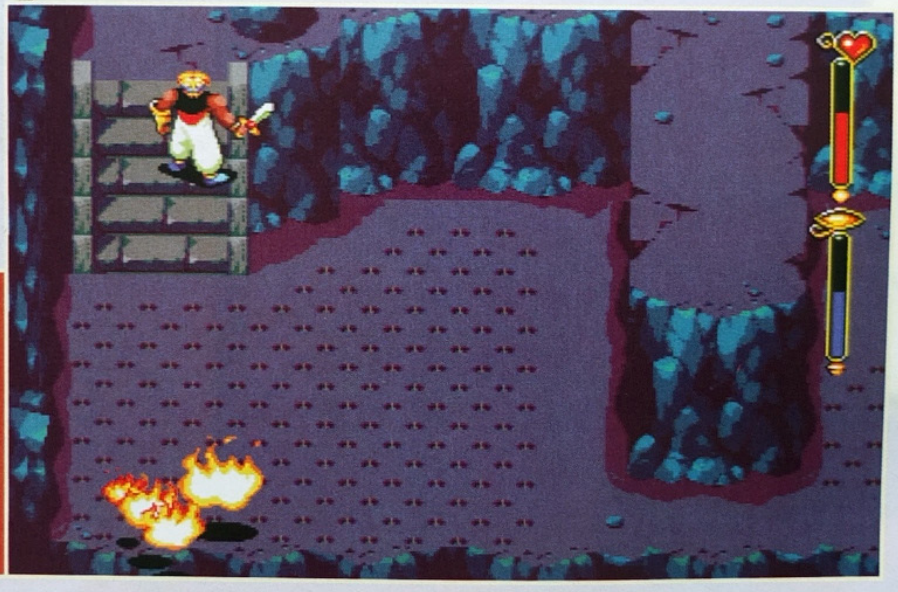
Lorsque vous aurez vaincu les ennemis, vous aurez une clef. Continuez à sauter, et en bas, descendez tout le monde. Un téléporteur apparaîtra alors. Prenez-le, et vous vous retrouverez à l'entrée de la grotte. Refaites le même chemin. Lorsque vous serez à l'endroit de la photo, sautez cette fois à droite, une porte dont vous avez la clef vous attend.

DES BOSS ET UN BLEU

En combattant inexpérimenté que vous serez au début, vous devrez apprendre à vous battre contre des êtres tout aussi répugnants et pénibles les uns que les autres. Mais rassurez-vous, ils sont loin d'être invincibles.

Il a beau être lourd, quand il cogne, cela fait mal, et vous ne serez pas trop de deux pour l'éliminer. Il faudra vous méfier de ses sauts, car il n'hésitera pas à vous tomber sur le crâne, et de ses tourbillons, car il se mettra à tournoyer dans toute la pièce. Il sera alors difficile à battre. En attendant qu'il finisse, planquez-vous dans un recoin. Et dès qu'il a fini, donner lui de larges coups d'épée.

Ce boss est un fourbe. Vous croyez le tenir, vous le frappez, puis il s'enfonce sous l'eau, non sans avoir pris soin de cracher une flamme qui va tourner dans la pièce. Surveillez sa sortie de l'eau pour le cogner (on le voit grâce à une ombre), et aussi ses mains, qui se resserreront sur vous. Pas de panique ! Un coup à gauche, un coup à droite, et tout le monde est calmé.



Pour éviter tous les pics qui apparaissent et disparaissent, contournez-les par le haut. Puis faites deux sauts rapides pour atteindre les escaliers.

Ces deux individus vous balancent des bombes. Lorsque vous en avez un comme ça en face de vous, et qu'il vous en lance une, vous pouvez donner un coup de pied dedans pour lui renvoyer.

Lorsque vous arriverez devant chaque esprit, parlez avec lui. il vous apprendra comment utiliser ses pouvoirs, comment l'appeler... Chaque esprit que vous aurez à trouver correspond à un élément naturel : l'eau, le feu, la terre et l'air. Chacun vous sera précieux pour passer certains obstacles.

Cette araignée est pénible car elle n'arrête pas de sauter. Tâchez donc de ne pas être endessous, et d'éviter les bulles qu'elles vous enverra. Tuez d'abord sa pince, afin d'éviter qu'elle vous saisisse, et ensuite, attaquez-vous au reste du corps.

Ce gentil serpent vous est gracieusement offert par Bracelet d'Argent, sponsor officiel de la cruauté. Pour l'avoir, évitez les pierres qu'il vous enverra, et courez lorsqu'il essayera de vous aspirer. Quand sa petite tête sortira, cognez dur.

Pour atteindre ce coffre qui contient une clef, passez en courant sur l'interrupteur. Cela arrête les jets de vapeur. Dépêchez-vous de passer, sinon, c'est grillé. Le mieux est de passer sans s'arrêter sur l'interrupteur.

ESPRIT, ETES-VOUS LÀ ?

Ça tombe bien, ils sont là. L'eau, le feu, la terre et l'air : le compte y est. Chacun d'eux vous sera fort utile pour ouvrir des portes, attraper des objets, ou vous débarrasser d'ennemis coriaces. Ils ont plusieurs possibilités chacun, mais malheureusement, vous ne pouvez pas diriger leurs jets ou leurs tirs et c'est parfois gonflant. Mais bon... Je vous en présente deux, mais rappelez-vous que les autres (surtout l'air) ne sont pas mal non plus.

Sur le bateau des bandits qui infestent votre île, mettez ces deux leviers dans cette position. La porte se trouve tout en bas, après les ennemis qui vous attendent

MEGADRIVE

SON 18/20

Les musiques qui accompagnent les scènes sont géniales, et donnent une atmosphère sublime au jeu. On aurait voulu un effort pour les digits vocales.

GRAPHISME 18/20

C'est beau, varié, les sprites sont grands, et je ne vous parle même pas de certains boss. Enfin un jeu d'aventure avec de beaux graphismes.

ANIMATION 16/20

L'animation ne vous fera pas souffrir. Mais certains effets auraient pu être davantage poussés, pour leur donner une allure moins mécanique.

MANIABILITÉ 15/20

Pour réaliser les coups spéciaux et diriger le personnage, il vous faudra du temps. Lorsqu'on change de direction en courant, Ali se met à marcher.

INTÉRET 18/20

La Légende de Thor est un jeu captivant comme on les aime. Se battre, chercher, on a vraiment envie de jouer, et de découvrir la suite de l'aventure.

✦ AVENTURE ✦

ÉDITEUR : SEGA
AUTRES STANDARDS : NON
TAILLE DE LA CARTOUCHE : 24 Mb
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE NIVEAUX : NC
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUES : NON
SAUVEGARDE : OUI

- \+ *L'ambiance aventure.*
- \+ *Les coups spéciaux.*
- \+ *La qualité des graphismes.*
- \+ *Le scénario.*
- \- *Maniabilité parfois délicate.*

91%

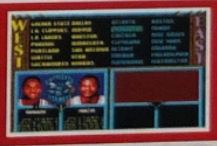
ZAPPING

Vous ne sentez rien là ? Il flotte comme une drôle d'odeur... Un relent de chaud... Mais... J'entends des cris ! Ça se rapproche, je n'arrive pas encore à distinguer... De loin, ça ressemble à un langage bizarre... Ça y est, j'aperçois quelqu'un qui s'approche... "Boumshakalaka !!!" Hein ? Qu'est-ce qu'il me raconte ? Je n'y comprends rien. Attendez, je branche mon traducteur simultané, et ça va aller mieux... Ça y est, j'ai compris. **NBA Jam est de retour parmi nous. Les dunkers fous vont encore frapper. C'est NBA Jam Tournament Edition qui va cette fois incendier les paniers de basket et vos consoles. Non, ce n'est pas possible, vous n'avez pas pu oublier. Ce n'est quand même pas si vieux que ça. C'est le jeu dans lequel des équipes de basket de deux joueurs s'affrontent en dunkant comme des malades, avec des ballons enflammés, et des matches qui le sont tout autant. Matches qui se déroulent sans arbitres d'ailleurs, ce qui permet de jouer du coude en toute tranquillité... Mais je suis sûr qu'une question vous brûle les lèvres. Qu'est-ce qui a changé ? Alors, d'abord**

Lorsque vous jouerez avec le mode "Hot spots" et "Powerup Icons", voici ce que vous pourrez trouver sur le terrain. Lorsque vous voyez une étoile, mettez-vous dessus et shootez. Si vous réussissez à mettre le panier, vous inscrirez le nombre de points écrit au centre de l'étoile. Cela peut renverser des situations parfois considérées comme désespérées. Les icônes rouges permettent d'augmenter vos pouvoirs : le D permet de dunker de n'importe où dans le camp de l'adversaire (en appuyant sur le turbo), le 3 vous permettra de marquer 3 points quel que soit l'endroit d'où que vous ayez tiré, le P augmente votre force, le T vous donne un turbo permanent, le B secoue le gymnase et fait tomber tous vos adversaires, et le S vous permet de courir plus vite que Carl Lewis. Attention, ces pouvoirs n'ont pas une durée illimitée.

Si vous marquez trois paniers de suite sans en prendre un, votre ballon se transformera en torche chaque fois que vous le toucherez. Cela durera jusqu'à ce que vous preniez un panier, ou que vous en marquiez quatre de suite.

Vous aurez 28 équipes au choix. Chacun des joueurs possède ses propres qualités et faiblesses, et de votre choix dépendra une partie de vos résultats. Essayez d'avoir, dans votre équipe, un dunker et un tireur à 3 points.



✦ L' AVIS DE MEGA FORCE ✦

NBA Jam Tournament Edition reste un bon jeu. Le principe d'affrontement en deux contre deux est bon, et les dunks et autres "boumshakalakades" sont toujours aussi cools. Mais là où je m'interroge un peu plus, c'est sur l'intérêt de cette deuxième version. À ceux qui ont le premier, elle n'apporte pas grand-chose. Des bonus rigolos, des personnages cachés, et des cheat modes loufoques : c'est tout. Sur le jeu lui-même, c'est du pareil au même. Alors, aux possesseurs de NBA Jam, je dis : inutile d'aller l'acheter. Pour les autres, il présente déjà beaucoup plus d'intérêt, et permet de bien s'éclater, surtout à plusieurs joueurs, où le jeu prend son ampleur. D'ailleurs, jouer à plusieurs permet de donner plus de durée de vie au soft, qui aurait tendance à perdre de l'intérêt après quelque temps d'utilisation. Heureusement que les bonus (sauf en mode Tournament) lui gardent un peu de piquant : gain de vitesse, de pouvoir, paniers à neuf points... Bref, NBA Jam Tournament Edition est un bon jeu, plein de fun, conseillé aux novices et aux fêlés de basket, mais surtout pas à ceux qui ont le premier.

LAURENT

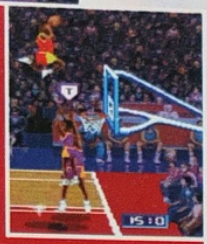
SALUT LES NAZES !

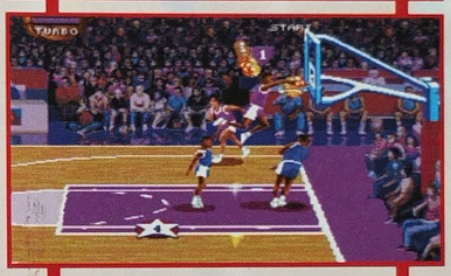
Dites, c'est mes pots à miel qui déraillent? Quoi ! C'est NBA Jam qui revient ? J'y crois pas ! Ils ont osé nous faire ça. Moi, j'lai vu. Et j'vais vous dire ce qui a changé. Y'a des items en plus, des persos cachés et plein de conneries dans le genre, et c'est tout. C'est ~~DE LA MERDE~~ du réchauffé. Par contre, ce qui change pas, c'est qu'on vous prend pour des vaches à lait. On vous refait le coup de Street Fighter. Si vous vous laissez faire, y vont continuer. Alors réagissez, bandes de fainéants !

SIGNÉ : BAD BRAIN (défenseurs des joueurs opprimés)

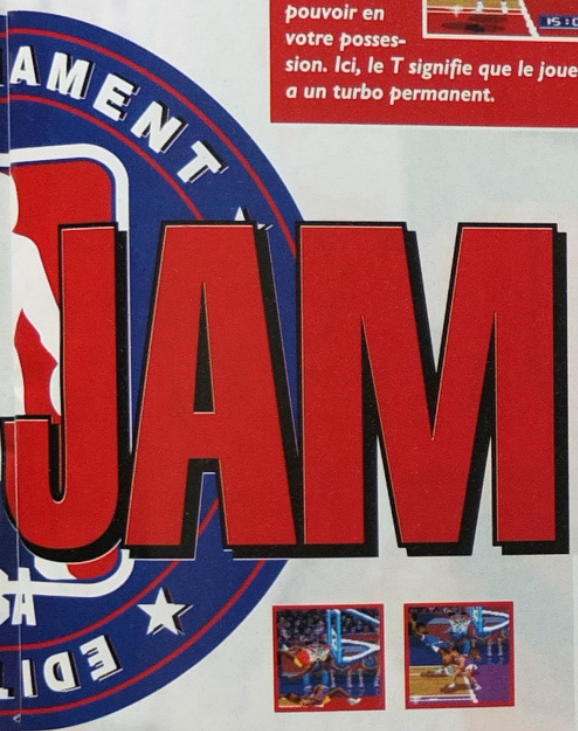
Un truc énervant : lorsque vous faites un dunk, le joueur quitte l'écran. C'est pénible, et cela aurait pu être corrigé.

Lorsque vous aurez attrapé un item, l'icône au-dessus de vous indiquera le pouvoir en votre possession. Ici, le T signifie que le joueur a un turbo permanent.





Pour exécuter des dunks de la mort, utilisez le turbo, et tirez dans la foulée. Votre joueur s'envolera, et marquera neuf fois sur dix.



MATCH CONTRE

NBA LIVE 95

Bien que l'esprit de NBA Live soit plus la simulation, on peut comparer son mode arcade à celui de NBA Jam. Si graphiquement les deux softs se valent, c'est sur la maniabilité et l'animation que le deuxième l'emporte, même si la profondeur (tactique sur le terrain...) est inférieure. C'est plus la réalisation qui a primé...

Un truc cool : au moment d'entrer vos initiales, entrez les lettres suivantes, en appuyant sur les boutons entre parenthèses.

PRINCE CHARLES : R (B+START) - O (A+START) - Y (n'importe quel bouton)
BILL CLINTON : C (A+START) - I (n'importe quel bouton) - C (B+ START)
HILLARY CLINTON : H (n'importe quel bouton) - C (B+START) - Espace (n'importe quel bouton)
LARRY BIRD : B (A+START) - R (C+START) - D (A+START)
Vous avez presque quarante personnages comme ceux-là. Mais il y a aussi quelques cheat modes, à exécuter au moment ou s'affiche "Tonight's Match up" :
POWERUP ATTAQUE : A - B - Haut - A - B - Haut - Bas. / POWERUP TURBO : B - B - B - A - Bas - Bas - Haut - Gauche. / POWERUP INTERCEPTION : 4 fois Gauche - A - Droite. / POWERUP DUNKS : Gauche - Droite - A - B - B - A. / TERRAIN GLISSANT : A - A- A - A - A - Droite - Droite - Droite - Droite - Droite.
Promis, on vous donnera tous les autres.

MEGADRIVE

SON 16/20

L'ambiance est assurée par le commentateur, avec des digits qui tiennent la route, et une foule qu'on aurait voulue un peu plus en liesse.

GRAPHISME 17/20

Les joueurs et toute la partie terrain sont graphiquement beaux, et assez fins. Le public ressemble à un panel de zombies pâlichons.

ANIMATION 18/20

L'animation est un des points forts de NBA Jam TE. Les sprites et mouvements variés sont réussis. Cela manque d'animation et de vie autour du terrain.

MANIABILITÉ 18/20

Même à grande vitesse, les joueurs restent d'une maniabilité exemplaire. Aucune galère pour réaliser les smashes, ou éviter les adversaires.

INTÉRET 17/20

NBA Jam T.E. ne présente que peu d'intérêt pour les possesseurs de NBA Jam. Les autres, surtout à plusieurs, seront super heureux.

✦ SPORT ✦

ÉDITEUR : ACCLAIM
EXISTE SUR : SNIN
TAILLE DE LA CARTOUCHE : 24 Mb
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 5
NOMBRE D'ÉQUIPES : 28
NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 4
CONTINUES : NON
SAUVEGARDE : OUI

\+ *Des dunks meurtriers.*
\+ *Le jeu avec bonus.*
\+ *Jouer avec le Prince Charles.*
\- *Le dunkeur quitte l'écran.*
\- *Le manque de vie du public.*

82% seul
88% à plusieurs

ZAPPING

Panzer Dr

Le Futur est sombre pour le genre humain... Dans des temps immémoriaux, la race humaine, sans avoir évolué, se verra cohabiter avec des créatures mutantes. Parmi celles-ci, certaines seront dotées de membres mécanisés et ressembleront plus à des machines à tuer qu'à des êtres vivants. Ces dernières sèmeront le chaos sur Terre en attendant la renaissance du dieu Dragoon, véritable calamité en sommeil. Vous, le héros, n'êtes qu'un nomade chassant les créatures du Mal, armé de votre arbalète. Une de ces chasses vous amènera cependant à rencontrer le Chevalier de légende, monté sur un dragon de légende, le dragon Panzer. Malheureusement, sous vos yeux ébahis, le chevalier succombera à une attaque en force. N'était-il point le légendaire Sauveur de l'humanité ? M'enfin, qué pasa, fils de bouc ! Après une scène à vous faire verser un torrent de larmes, ne voilà-t-il pas que cet homme percé au laser vous implorera de l'aider et d'achever la tâche qui lui était impartie... Achever, achever, facile à dire ! Ne vous faudra-t-il pas zigouiller tous les mutants rebelles ainsi que le Dragoon, du genre "rien qu'à y penser, t'as envie de pisser dans ta couche-culotte. Mince, alors ! Mais il s'en fout ce nomade à deux balles, au lieu de continuer à poinçonner les petits monstres, il s'en va faire "pan, j'suis mort" avec un dragon qui n'en a que faire de la règle du "c'est le gentil qui gagne à la fin". Il n'a pas pensé à ça, hein, il ne connaît rien de la vie, mais il s'en fout. Et paf, c'est bien vous qui allez vous y coller, du coup. C'est bien fait !

Trois types de vue générale vous seront proposés dans Panzer Dragoon : la vue normale, rapprochée et éloignée. À vous de choisir celle qui vous convient le mieux. Les trois boutons du pad correspondant à ces trois vues sont les boutons X, Y et Z.

Au cours d'un stage, il vous arrivera de pénétrer dans une grotte ou un palace, comme c'est le cas ici ; en tous les cas, dans un endroit bourré d'ennemis qu'il ne faudra pas manquer.

Ce que je peux vous promettre, c'est que dans Panzer Dragoon, les Boss et certains ennemis sont véritablement impo-sants. Comme celui-ci par exemple...

✦ L' AVIS DE MEGA FORCE ✦

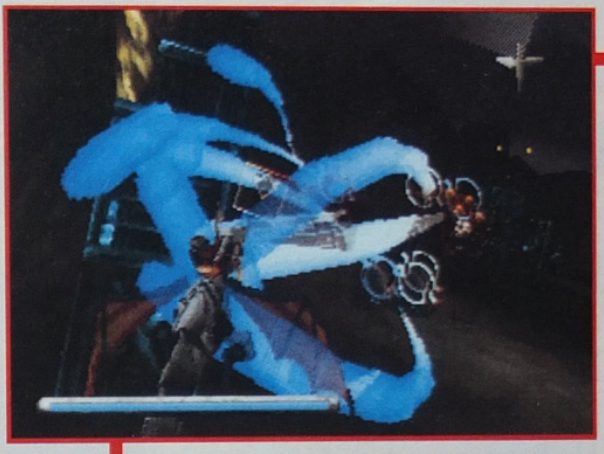
Pas de problème, Panzer Dragoon, dans le genre jeu de tir, assure à donf. La 3D sur une 32 bits, c'est quand même autre chose. C'est fluide tout partout, c'est simple dans le principe, et ça fait boum ! Tout est regroupé dans Panzer, pour le meilleur en la matière. L'animation est parfaite (c'est la suffisance totale), les musiques sont en symbiose parfaite avec l'ambiance du jeu, la maniabilité est excellente et la difficulté de jeu devrait faire suer n'importe quel joueur averti. Dans Panzer, pas de sous-menu, de paramètres inutiles, il faut flinguer tout ce qui bouge, un point c'est tout. Éviter, tirer, changer de vue en gardant un œil sur le radar, pour faire du 100%, utiliser le plus souvent le tir concentré, Panzer Dragoon demande de la technique, de la dextérité, du flair, de l'anticipation, de la rapidité. Bref, tout ce qu'il faut dans un bon jeu de tir. Décidément, quand Sega le veut, il peut nous pondre une splendeur céleste. Il nous aura fait attendre mais le jeu en valait la chandelle, pour sûr. Arghh, que dire de plus ! Il est génial ce jeu ! Les amateurs de jeu de tir prendront assurément leur pied, ça ne fait pas un pli. Enfin, sachez que c'est Moebius qui fera la jaquette du jeu. Que demander de plus ? Sautez dessus !

SASHIMI

En plus des trois vues générales, vous disposez de quatre vues correspondant aux quatre côtés de votre monture : l'avant, l'arrière, la gauche et la droite. Bien entendu, selon la vue générale que vous adopterez (normale, éloignée ou rapprochée), les vues que l'on va nommer "rotatives", s'adapteront. En tout, 4 fois 3 égale 12 vues différentes, donc. Pour changer de vues rotatives, il vous suffira d'appuyer sur le bouton R (pour tourner la tête vers la droite) et L (pour la tourner vers la gauche) et ce, autant de fois qu'il sera nécessaire pour arriver à la vue qui vous conviendra.

er
ragon

Le combat final est véritablement infernal. Vive le tir concentré !



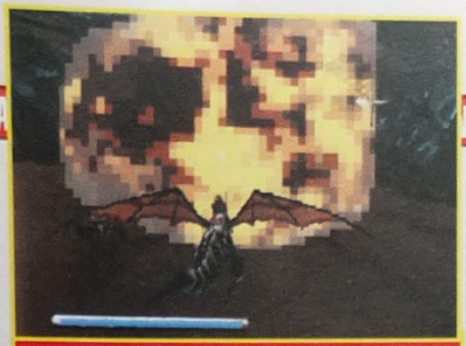
Il existe deux tirs différents dans Panzer. D'abord le tir normal, un genre de tir laser, et ensuite le tir concentré. Pour déclencher ce dernier, vous n'aurez qu'à laisser le doigt appuyé sur le bouton de tir pendant un certain temps. Cependant, il vous faudra en même temps pointer votre viseur sur un ennemi jusqu'à ce qu'il soit "locké" (un cercle "cible" se formera autour de lui). Dès lors, où qu'il soit, vous ne pourrez le manquer puisque votre tir fonctionnera comme une tête chercheuse. Plus vous "lockerez" d'ennemis en même temps et plus vous en éliminerez d'un seul coup, comme sur ces deux photos.

Le Boss du stage 5 n'est rien d'autre qu'une citadelle gigantesque. Deux étapes pour détruire celle-ci : d'abord zigouiller les plates-formes rouges rotatives (il y en a quatre) et ensuite, tirer à donf sur le cœur énergétique de la citadelle (en bleu sur les photos). Ce ne sera pas chose aisée. La meilleure technique, pour découvrir en général où tirer, consiste à viser un peu partout en tir concentré, jusqu'à qu'un "locking" se fasse.

MATCH CONTRE LES DRAGONS

Sincèrement je ne vois pas contre qui je pourrai réaliser ce match, ahhh mais que se passe-t-il...

AHH, QUI SONT CONS À MEGAFORCE. Ils décident de faire des matches contre tout un tas de jeux, mais ces crétins sont incapables de savoir contre quoi. Ahhh les blaireaux, j'suis encore pété de rire.Signé : BAD BRAIN



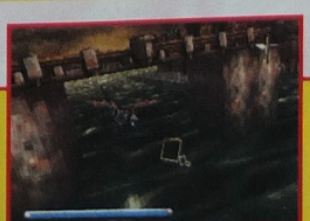
Des explosions gigantesques donneront encore plus d'ambiance à ce jeu de tir vraiment dément...

Dès que vous aurez "locké" (en tir concentré) un ennemi sur son point sensible, un gros carré "cible" apparaîtra autour de ce dernier. Le tir que vous déclencherez alors sera à sa puissance maximale. On se croirait dans un cockpit d'avion de chasse, ma parole !

Vous n'étiez qu'un nomade armé d'une arbalète, vous faites la rencontre d'un chevalier et d'un dragon, vous allez devoir combattre des monstres énormes et redoutables... Mais vous partez confiant, monté sur Panzer, le dragon de légende... Bon courage !

Dans les couloirs du stage 4, certaines portes ne s'ouvriront qu'un peu. À vous de bien vous placer, et ce plutôt prestement. Un travail d'anticipation et d'adresse, comme je les aime !...

En haut à droite, sur votre écran, se trouve le radar. Les ennemis sont pointés en jaune. Il vous faudra regarder le plus possible ce radar. Dès qu'un ennemi se présente et s'il n'est pas dans votre champ de vision, changez cette dernière avec les boutons L et R. Ensuite, attendez qu'il apparaisse pour le dégommer sans pitié. Mais soyez vigilant, car des obstacles divers pourront se trouver sur votre route, comme des ponts par exemple. Ce serait bête de foncer dedans...



SATURN

JEU IMPORT

SON 17/20

Même discrètes, les musiques ont une présence incroyable, le tout offre une ambiance sonore exemplaire et ça cela apporte beaucoup à l'ambience.

GRAPHISME 17/20

Les textures, les polygones 3D, les couleurs et les décors fonctionnent à 100%. Rien à redire. Ce titre exploite bien les capacités de la Saturn.

ANIMATION 18/20

On ne ressent aucune contrainte dans l'animation. On est à l'aise du début à la fin. On se déplace quand et comme on veut. Excellent.

MANIABILITÉ 17/20

Un bouton pour chaque vue et un pour le tir. Les boutons L et R pour les rotations écran, c'est fonctionnel et efficace. On s'y habitue très vite en tous les cas.

INTÉRET 18/20

On ne s'ennuie à aucun moment du jeu, et on savoure ! Premier jeu du genre sur Saturn, l'originalité est là et ça fait rudement plaisir !

✦ SHOOT'EM UP ✦

ÉDITEUR : SEGA
AUTRES STANDARDS : NON
NOMBRE DE CD : 1
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3
NOMBRE DE NIVEAUX : 7
NOMBRE DE JOUEURS : 1
PASSWORDS : NON
CONTINUES : 3

\+ La maniabilité exemplaire.
\+ Le fun, le plaisir de jouer.
\+ La fluidité des mouvements.
\+ Les graphismes, la difficulté.
\- Le Boss de fin trop balaise !!!

91%

MEGA TWIN
14 RUE DES GOBELINS 75013 PARIS

LES MEGA PLUS

3615 ALLGAMES

ALL GAMES

✔Les Prix et le Choix de + de 20 Magasins en Europe !!
✔Plein de Petites Annonces !!
✔Les Nouveautés, les Previews et tout sur les **nouvelles Consoles** !!!!
✔**DOC GAMES**, le seul et l'unique, répond à tes questions !!
✔Des Tips et des Codes comme s'il en pleuvait !

2,19 F/Minute

NOUVEAU ...!!!! UNIQUE EN FRANCE

MANGAS • MANGAS • MANGAS • MANGAS

FANS DE MANGAS
OTAKU AVERTI !!!...

36 70 40 80

TU PEUX AUSSI GAGNER DES

MEGA TWIN EN COLLABORATION AVEC TSUNAMI TE PRESENTE :

TSUNAMI
"la revue sur le manga et l'animation" bientôt dans les kiosques.

commande et reçois gratuitement ton "TSUNAMI" enfin !!! la référence

DIALOGUE EN DIRECT TOUT LES JOURS
*NEWS
*INFOS

* Le forum en direct les samedi et mercredi de 14 H a 18 H un manga-man de TSUNAMI répondra en direct à toutes tes questions

MANGAS • MANGAS • MANGAS • MANGAS

Si tu t'amènes pas vite fait sur le 36 68 28 82*,je me tire !

36 68 28 82* : Info, Jeux, Boutique...

36 70 69 96** Club Kaméha, Astuces...

*2,19 F/mn
**8,76 F/mn

GAGNE UNE SATURN OU UNE PSX

36.70.88.90

exemple :

QUE VEUT DIRE PSX
1) POWER STATION
2) PLAY STATION

TU CONNAIS LA REPONSE ALORS TENTES TA CHANCE SUR LE

36.70.88.90

gagnez une psx ou une saturn

MEGA TWIN cnx 8,76f + 2,19f mn

36.70.23.25

MEGA TWIN cnx 8,76F + 2,19F mn

GAGNE
36.70.23.25

36 70 40 80
JAPANIMATION

DIALOGUE EN DIRECT
TOUT LES JOURS
*NEWS
*INFOS

TEL : 95.21.07.62

ZAPPING

MEGADRIVE • MEGADRIVE • MEGADRIVE • MEGADRIVE • MEGADRIVE • MEGADRIVE •

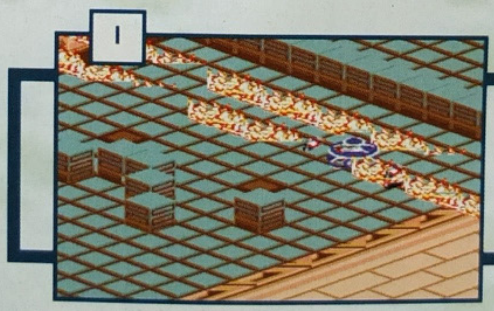
Ah... Je me souviens... Le bon vieux temps... Je jouais sur ma console Videopack, bien tranquillement. Vous vous en souvenez peut-être, c'était celle de Philips, en forme de clavier, avec des cartouches d'une taille gigantesque. Quand je pense que les jeux faisaient à peine un méga. Maintenant, un jeu de cette taille ferait rigoler n'importe quel arborigène en deuil avec les lèvres gercées. Toujours est-il qu'après avoir pris mon pied, j'allais me faire un bon shoot'em up dans une salle de jeu... On dirigeait un petit vaisseau bien tranquille, et on butait tout ce qui passait à portée de laser. C'était l'époque de Zaxon... Figurez-vous que quand j'ai vu Viewpoint, j'ai pris une claque. J'ai fait un super saut vers le passé en revoyant ce jeu. D'ailleurs, je ne suis pas le seul. C'est marrant, mais on croyait ce genre de jeu complètement disparu de la circulation, emmené par le flot de simulations cyber virtuelles que vous pouvez connaître maintenant. Où est-il, le temps où on s'éclatait sur Space Invaders ? Pas de sprites de la mort, pas d'images digitalisées, on s'amusait comme des tarés avec des ennemis carrés, et sans scrolling ou quelqu'autre artifice. Qu'en avait-on à faire ? Le plaisir était là. C'est pour ça d'ailleurs que maintenant on préfèrerait voir certains jeux un peu moins remplis d'images digitalisées ou autres gadgets, mais comportant un peu plus de fun. Les jeux, c'est le plaisir avant tout. Mais je m'égare. On est là pour parler de Viewpoint. Alors, asseyez-vous bien tranquillement dans le fauteuil du pilote et faites chauffer les lasers. On va voir si ce genre de jeu a bien vieilli.

Voici le premier boss. Pour lui comme pour les autres, il faut avoir l'œil sur ses mouvements. Ils sont cycliques. Ainsi, vous pourrez voir quelle est leur cadence de tir et leur tactique. Mais que cela ne vous empêche pas de tirer en permanence. De plus, essayez de garder vos trois bombes pour eux. Sans elles, c'est chaud.

De ces trous sortiront des dragons splendides. Mais ils ne sont pas dangereux. Surveillez les trous, vous les apercevrez avant qu'ils ne sortent de leur tanière.

Ça a la taille d'un boss, ça ressemble à un boss, mais ça n'en est pas un. Évitez-le, et rentrez dans la caverne au fond. Là vous attendra un être pas cool du tout.

VIEW



✦ L'AVIS DE MEGA FORCE ✦

Dans sa catégorie, Viewpoint est probablement un des plus beaux jeux. La 3D isométrique donne une dimension assez inhabituelle, et n'est pas faite pour déplaire. Il suffit de s'habituer au maniement. Pour la même raison, on a droit à des sprites de boss carrément impressionnants, comme l'abeille ou le crabe. Mais le plus important, c'est que malgré les défauts que nous verrons après, le plaisir est au rendez-vous. Au départ, j'avoue avoir eu un peu peur. Mais une fois dedans, on a absolument envie de le finir. Malgré les défauts. Oui, il y en a. L'animation par exemple. Lorsqu'il y a trop de sprites à l'écran, que ça tire de partout, le vaisseau devient d'une lenteur ahurissante, et ça ralentit de tous les côtés. Remarquez, cela a un côté pratique. Vu la difficulté du jeu (un enfer), cela permet de mieux éviter les tirs ennemis. De plus, on peut parfois constater des effacements de sprites. Mais bon... Le fun et la durée de vie permettent de bien s'amuser sur ce jeu sorti des greniers de la Neo Geo.

LAURENT

GADRIVE • MEGA

Dans ce niveau, vous rencontrerez de magnifiques poissons, mais surtout, vous survolerez une zone quadrillée. Méfiez-vous ! Des colonnes s'élèveront, et vous irez vous scratcher dessus. En plus, vous risquez de vous retrouver entouré, et de ne plus pouvoir en sortir. Pour repérer les colonnes en question, surveillez celles qui clignotent. Il ne vous reste plus qu'à les éviter. Vous pouvez voir aussi, en haut, une icône. Tirez-lui dessus une fois et prenez-la. Elle contiendra soit une bombe, soit un bouclier.

Vous trouverez de nombreux ennemis originaux sur votre chemin. Telles ces "spirales" carrées, qui se déplacent en travers du passage.

Pour battre ce crabe, balancez-lui une ou deux bombes, et visez les pinces avant qu'il ne vous les envoie. Après, il se transformera, et vous utiliserez la bombe que vous avez pris soin de garder. Si vous n'en gardez pas, il vous faudra de l'agilité et des réflexes pour éviter ses tirs et ses mouvements. Remarquez au passage qu'il existe une icône permettant d'avoir un bouclier très pratique.

VIEWPOINT

Voici les trois armes spéciales dont vous pourrez disposer au cours du jeu. Il y en a une rouge (1), qui déclenche des vagues de flammes. Pour la déclencher, attendez que l'ennemi soit assez près de vous. Les flammes le suivront. La verte (2) déclenche un tir tout autour de vous, et est attirée par l'ennemi. C'est très efficace. Tout comme la bleue (3), qui déclenche une mini-explosion atomique sur tout l'écran. Tâchez de ne pas les utiliser, et de les garder pour les boss. Sauf extrême urgence et situation délicate.

Avec le bouton B, vous pourrez concentrer votre tir, et abattre vos ennemis plus facilement et plus rapidement. N'hésitez pas à l'utiliser.

À un moment (niveau 4), vous vous retrouverez bloqué entre des espèces de camions. Restez sur le côté à droite, et surveillez leurs mouvements afin de ne pas vous faire coincer.

MATCH CONTRE

MEGA SWIV

Si l'esprit de ces deux jeux est le même, il n'en est rien de la forme. La maniabilité de Viewpoint est nettement meilleure que celle de son concurrent. Mais il est surtout beaucoup plus original : la 3D isométrique, des ennemis et des sprites originaux (poissons, crabe, ver...)... En outre, le plaisir de jeu est plus grand. Il n'y pas photo : Mega Swiv KO.

MEGADRIVE

JEU IMPORT

SON 10/20

Les bruitages sont impeccables : corrects, en quantité suffisante. RAS. Quant aux musiques, je ne suis pas difficile, mais là, c'est esthétiquement nul.

GRAPHISME 18/20

Il est vraiment rare, pour ce genre de jeu, de voir de la 3D aussi bien faite. Pas de couleurs glauques. Les décors aussi bien que les sprites sont beaux.

ANIMATION 12/20

Les ralentissements sont nombreux, certains sprites ont tendance à s'effacer. À croire que la Megadrive n'est pas capable de calculer cette 3D.

MANIABILITÉ 16/20

À l'exception des passages où il y a des galères d'animation, le vaisseau se dirige bien, et n'empêche pas de bien se déplacer et d'éviter les tirs ennemis.

INTÉRET 16/20

La difficulté du jeu lui confère une grande durée de vie, et donne envie de continuer. On prend vraiment du plaisir à découvrir les surprises que réserve Viewpoint.

✦ SHOOT THEM UP ✦

ÉDITEUR : SAMMY
EXISTE SUR : NEO GEO
TAILLE DE LA CARTOUCHE : 8 Mb
DIFFICULTÉ : DIFFICILE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 4
NOMBRE DE NIVEAUX : 6
NOMBRE DE JOUEURS : 2
PASSWORDS : NON
CONTINUES : OUI

+ La 3D isométrique.
+ L'originalité des ennemis.
+ La durée de vie.
- L'animation.
- Les musiques glauques.

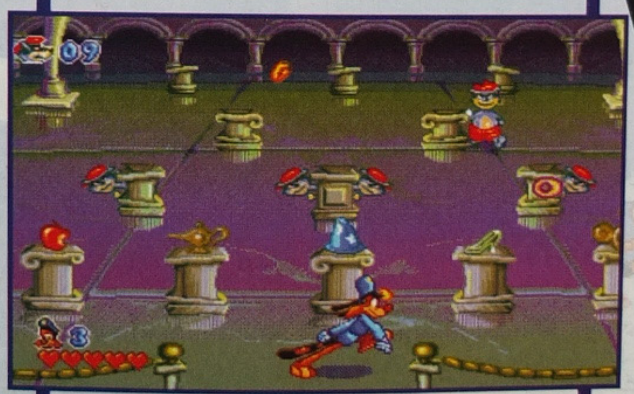
82%

ZAPPING

J'ai bien l'impression que les plus jeunes intéressent de plus en plus les éditeurs et constructeurs. La preuve : Sega Club. C'est un label créé spécialement pour les plus petits. C'est ainsi que l'on a assisté à la naissance aux États-Unis de la Pico, une console pour les plus jeunes. Mais Sega Club, c'est aussi un catalogue de jeux : Ecco Junior, Tempo Junior... et Bonkers, un personnage d'une série Disney. Et c'est de lui que nous allons parler, puisque lui est dédié un jeu. Pour ceux d'entre vous qui ne connaissent pas ce personnage, on va faire les présentations. Ce chien, à la trogne sympathique, possède une moralité à toute épreuve, et respecte la loi à la lettre. À tel point qu'il en a fait son métier. Depuis, il galope dans tout le pays à la poursuite des malfrats, escrocs et autres ennemis de la société. Il en a arrêté pas mal, mais ce n'est pas pour ça que la société lui en est reconnaissante. Il aimerait qu'on l'apprécie un peu plus, lui qui travaille dans l'ombre. Mais il attend l'occasion... Et il croit la tenir lorsqu'il voit dans les couloirs de son commissariat une affiche. Il est écrit sur celle-ci qu'une compétition est organisée, qui décernera un prix au meilleur policier. Occasion inouïe ! Et comme si le hasard avait voulu lui donner un coup de pouce, Lucky, le flic le plus veinard, le plus frimeur et aussi le plus sérieux concurrent, est en vacances. Que demander de plus ? Bonkers se sent l'âme d'un super héros. Pour rafler le prix, il va devoir arrêter quatre manants de haut rang : Ma Tow Truck, Mr Big, The Rat et Harry the Handbag. La course-poursuite est engagée.

HARRY THE HANDBAG

En fonction du malfrat que vous voudrez capturer, vous devrez surmonter des épreuves différentes. En l'occurrence, nous sommes ici avec Harry the handbag, un sac qui n'a pas l'intention de rester vide longtemps. Et c'est vous qui devrez l'en empêcher. Ce sac compte voler une collection d'objets Disney dans un musée : la pomme de Blanche-Neige, le soulier de verre de Cendrillon... Pour cela, il vous enverra ses associés (dont le nombre augmentera au fur et à mesure des niveaux). Pour les éliminer, vous avez une tonne de donuts (beignets), que vous leur lancez avant qu'ils ne s'emparent des trésors. Mais attention, ils peuvent vous les renvoyer (beignet rose). En plus, Harry viendra lui aussi vous agresser, ainsi que des chauves-souris. Pour espacer les niveaux, vous aurez des manches bonus, au bout desquelles vous pourrez récupérer une vie. Ne vous inquiétez pas, elles sont faciles.



THE RAT

The Rat se planque dans une décharge publique d'Hollywood. C'est son milieu naturel. Il a conçu une machine qui répand les immondices. Pour la stopper, vous devrez lancer des briques pour construire un mur, et ainsi empêcher la machine de faire son œuvre. Mais faites bien attention à éviter les déchets qu'elle vous lance. Pour ce faire vous pourrez sauter par dessus, et leur lancer des briques. Méfiez-vous aussi de The Rat, qui viendra avec son marteau casser les parties du mur qui ne sont pas finies. Tirez-lui dessus avant qu'il ne mette tout en l'air.

Chaque épreuve étant différente, les manipulations changeront à chaque fois. Vous aurez donc droit à un écran vous présentant les commandes. Mais ne vous inquiétez pas, c'est simple à utiliser.

✦ L' AVIS DE MEGA FORCE ✦

Bonkers est pour les plus jeunes un jeu idéal. Il met à profit la rapidité et l'agilité. Sans compter que les épreuves auxquelles le joueur sera confronté varient tout au long du jeu. Si ce n'est pas le plus passionnant des softs, il saura tenir le joueur en haleine. Ce n'est pas le genre de jeu avec lequel on peut s'ennuyer à mort. La difficulté est extrêmement bien dosée, et progressive, ce qui empêchera le joueur de se décourager. En outre, les graphismes sont agréables, ce qui ne gâche rien. Ils sont typiques de l'ambiance cartoon des séries américaines dont est extrait Bonkers, de même que les musiques qui, sans être géniales, ne sont pas désagréables. Le défaut que l'on peut noter se trouve dans la maniabilité. Si elle est correcte dans l'ensemble, on peut cependant reprocher celle de la conduite de la voiture. La voiture va à gauche ou à droite de manière saccadée, et dans les affrontements avec les autres ce n'est pas toujours évident. Mais le tout fait de Bonkers un bon jeu pour les plus jeunes.

LAURENT

MATCH CONTRE

TINY TOONS ACME ALL STARS

Ces deux jeux s'adressent aux plus jeunes, et sont tous les deux variés. Si la réalisation technique se vaut, la différence se fera sur le fun, plus important chez Bonkers, et sur la durée de vie de ce dernier, qui est plus grande. Disney bat la Warner Bros.

© Disney

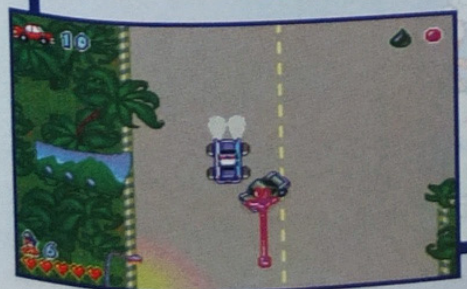
MR BIG

Cet énergumène vit dans les caves et les entrepôts bien sombres. Et sa dernière folie, c'est de tout faire sauter. Pas question de laisser faire ça. Pour éteindre les bombes, il vous faudra l'aide d'un de vos copains, qui est un lapin.

MANCHE BONUS

MA TOW TRUCK

MANCHE BONUS



L'ennemi du jour est un camion. Vous prendrez donc le volant de votre voiture de police pour le rattraper. Mais pour le rejoindre, vous aurez à éliminer un certain nombre de ses complices, eux aussi motorisés. Vous rencontrerez des voitures rouges, noires... Vous avez deux armes : le bubble-gum et l'huile. Répandez cette dernière sur la route, et vous pouvez être sûr que votre ennemi ira dans les platanes. Quant au bubble-gum, il vous sera utile à scotcher les voitures noires, et à éliminer Ma Tow Truck quand vous le rencontrerez. Cette arme sera inefficace sur certaines voitures rouges. Vou devrez les pousser hors de la route. Mais prenez garde, car elles essayeront d'en faire autant. Enfin, un hélicoptère vous survolera, pour distribuer des bonus : du rab d'huile ou de bubble-gum, de la vie, ou une étoile de shérif. Cette dernière créera un champ de protection autour de vous, qui vous rendra invulnérable pendant quelques secondes.

MEGADRIVE

JEU IMPORT

SON 17/20

Si le style des musiques est fidèle à l'esprit des cartoons, on ne peut pas s'extasier devant leur réalisation qui n'est que correcte, tout comme les bruitages.

GRAPHISME 17/20

Vivants, colorés, les graphismes ont été soignés. On peut peut-être regretter un manque de variété, et un niveau (les voitures) où ils sont un peu trop simplifiés.

ANIMATION 18/20

Bonkers a la chance d'être très bien animé, et le jeu est bourré de petites séquences d'animation venant entrecouper les niveaux.

MANIABILITÉ 16/20

Bonkers répond bien, à l'exception de deux moments : la voiture, et les caisses. C'est assez énervant de voir Bonkers se bloquer.

INTÉRET 16/20

Par la variété des épreuves imposées, par le nombre de combinaisons qui existent entre les niveaux, Bonkers se révèle un jeu vraiment sympa.

PLATES-FORMES

ÉDITEUR : SEGA CLUB
PRÉVU SUR : GG
TAILLE DE LA CARTOUCHE : 8 Mb
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3
NOMBRE DE NIVEAUX : 36
NOMBRE DE JOUEURS : 2
PASSWORDS : OUI
CONTINUES : NON

- \+ *La durée de vie.*
- \+ *La variété des épreuves.*
- \+ *Les niveaux bonus.*
- \- *La maniabilité.*
- \- *La qualité du son.*

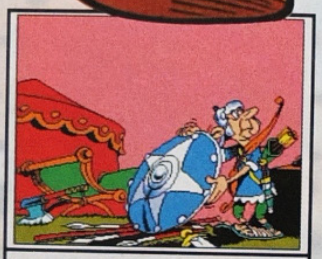
82%

Toutes les illustrations sont © A.Uderzo / © Les éditions Albert René

Asté

et le pouvoir

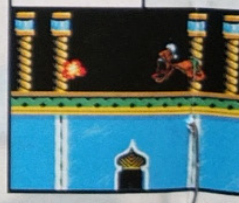
« Obélix, où es-tu », crie Astérix. « Je suis là », répond Obélix, « dissimulé derrière un buisson ». « Et tu caches quoi, derrière ton dos ? ». « Heu, c'est juste un petit sanglier ». Bon, termine de le mâcher et viens avec moi voir Abraracourcix. Il nous demande d'urgence ». Quelques minutes après (il faut bien ça pour terminer la mastication d'un sanglier de 80 kg), Obélix arrive devant la demeure d'Abraracourcix, un autre sanglier sous le bras. « J'avais une petite faim », dit-il en entrant. Abraracourcix leur explique qu'après la défaite de Vercingétorix à la bataille d'Alésia, celui-ci avait déposé les armes à César d'une manière peu commune. En réalité, il les avait carrément jetées sur les pieds de César, ce qui n'était pas fait pour le botter des masses ! Persuadé que ce bouclier peut donner de la force à Jules César, Abraracourcix demande à Astérix et Obélix de le retrouver. Evidemment, personne ne sait où il se trouve. Tout à sa douleur, César avait en effet omis de prendre les armes et, surtout, l'objet tant convoité. Les heures passèrent et les armes restèrent là... C'est alors qu'arriva un Romain, un pauv'e p'tit Romain qui passait par là et qui, plein d'envie, s'empara du bouclier, convoité de tous. Volé, puis revolé, puis re-re-revolé, et enfin re-re-re-volé, le bouclier ne cesse de changer de mains. Et bien évidemment, il vous appartiendra de le retrouver puisque vous serez dans la peau des deux Gaulois.



Au début du jeu, vous pouvez découvrir la première page de l'album "Astérix et le bouclier Arverne" dont voici une image.

Le jeu est constitué de 2 parties : dans la première, vous dirigez Astérix ou Obélix dans un jeu de plates-formes ; dans la seconde, vous vous déplacez sur une carte et vous pouvez choisir Astérix ou Obélix avant d'entrer dans un lieu.

Ce fakir n'a pas l'air de vous aimer et vous crache du feu.



✦ L'AVIS DE MEGA FORCE ✦

Ah que c'est cool de retrouver une nouvelle fois Astérix et son pote Obélix sur Megadrive. Même si la réalisation technique de cette cartouche n'est pas grandiose, il existe aujourd'hui une tonne de jeux de ce genre sur cette console et l'on ressort heureux de l'expérience ludique que nous apporte ici Sega. Mêlant l'action à l'aventure, Astérix et le Pouvoir des Dieux est un subtil mélange qui vous conduira à affronter bon nombre de Romains, débiles et rigolos. Graphiquement très sympa, Astérix est une bonne production dont l'intérêt est relevé par une durée de vie excellente. Un chouette titre !

FRANCIS

Avant de partir à l'aventure, faites donc un petit tour dans votre village pour apprendre des choses et ramasser plein d'options...

érix

ir des Dieux

MATCH CONTRE

FANTASTIC DIZZY

Le degré de réflexion d'Astérix est beaucoup moins poussé que celui de Dizzy mais, à part cela, Astérix est en tous points meilleurs. Les graphismes sont plus fouillés et plus colorés, l'ambiance sonore plus attrayante, avec de nombreuses musiques que l'on reconnaît, l'animation est plus élaborée et la maniabilité identique, voire un peu plus agréable...

Hissez les drapeaux pour sauvegarder votre position. Sautez et attrapez la liane pour franchir le précipice.

Alors qu'Obélix mange des sangliers, Astérix boit des potions.

Regardez Astérix ! Tout comme Obélix, il court et saute comme un lapin. En fait, tous deux peuvent faire les mêmes actions et seule leur façon de se défendre diffère. Lui, donne deux sortes de coups de poing. Frappez les coffres pour trouver de l'argent, de l'énergie ou même des vies !

Vous aurez de nombreux leviers à activer qui produiront des effets très variés. Ici, une caisse est apparue et vous pouvez la lancer pour ensuite monter dessus et accéder à une plate-forme. Mais ça peut aussi faire apparaître des Gaulois...

Vous ne pouvez pas toujours aller où vous voulez. Vous devez accomplir des actions précises et trouver des objets... Fuyez avant de vous prendre une baffe ! Par contre, déguisé en Romain, vous entrez sans problème dans le camp !

LE CAMP AQUARIUM

Soulevez cette caisse et lancez-la sur les deux Romains un peu plus loin pour les assommer. Rien ne vous empêche de le faire à coups de poing...

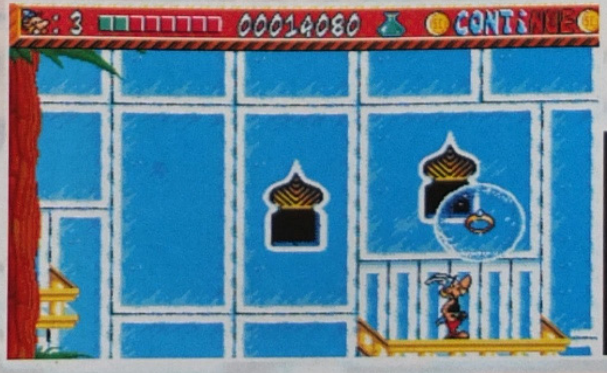
Vous arrivez par ici et très vite, vous devez baffer un Romain posté devant le pont. Lorsque les Romains vous voient, ils se précipitent sur vous, alors attention.

Tirez le levier pour faire apparaître une caisse et placez-la de façon à pouvoir monter dans la tour.

Tirez sur la corde pour ouvrir la porte et sortir du camp.

Obélix se défend soit en donnant des coups de ventre, soit en faisant tourner son bras plusieurs fois avant d'envoyer son poing dans le nez de l'adversaire. Il sait aussi courir et sauter malgré son poids. Il adore manger des sangliers ainsi que toutes sortes de fruits. Sautez donc sur le ventre du Romain assoupi pour partir très haut et attraper une liane...

Que c'est magnifique, l'Inde ! Mais dangereux aussi, comme par exemple les fumées brûlantes qui sortent des plaques ! Pour gagner un Continue, vous devez en allumer toutes les lettres du mot en ramassant le maximum de points.



Vous pouvez entrer dans les tentes, mais c'est à vos risques et périls.

Vous êtes venu en Inde pour trouver du Thé mais là, vous mettez la main sur une superbe bague. Peut-être pourrez à un moment ou à un autre faire un échange ?

Aste

et le pouvoir

Attention, un boulet viendra faire un trou dans la plate-forme.

Ne vous laissez pas toucher par César, qui vous enlèvera immédiatement une vie.

Pour atteindre le coffre, vous pouvez utiliser cette caisse comme vous savez...

Au fond de la forêt gauloise, vous trouverez une catapulte. Tirez sur la liane pour lancer le rocher enflammé. Il ira atterrir sur le camp Laudanum qui se retrouvera dans les flammes. Maintenant, vous pouvez y entrer !

Voici une tunique de Romain pour compléter votre panoplie.

Vous arrivez ici. Bougez le levier pour ouvrir la porte.

Levez le drapeau pour sauvegarder votre position.

Sautez sur le tape-cul lance-boulets pour partir dans les airs.

Tirez sur la corde pour ouvrir la porte.

Vous voici dans votre village. Entrez dans les différentes maisons et empruntez toutes les rues, afin de tout visiter à fond. Prenez garde aux feux allumés, ainsi qu'aux taupes qui vous lancent de la terre.

MEGADRIVE

SON 16/20

Mozart, Strauss, Brahms, Prokofiev, Verdi, j'en passe et des meilleures... C'est super cool ! Par contre, les effets sonores sont vraiment un ton en-dessous.

GRAPHISME 16/20

Les graphisme et l'esthétisme global du jeu sont tout à fait dans le ton de la bande dessinée, les amateurs du genre ne seront absolument pas déçus.

ANIMATION 14/20

J'espérais des personnages bourrés de mimiques, des Romains fendards mais non ! C'est un peu mieux que moyen... Les animations auraient pu être plus fines.

MANIABILITÉ 16/20

Il n'y a pas de différence de maniabilité entre Astérix et Obélix, bien qu'ils ne se battent pas de la même façon. Tous deux ont les mêmes petits défauts.

INTÉRET 17/20

Ce mélange de plates-formes et d'aventure est très excitant. De plus, comme l'ensemble est d'une bonne facture, on ne peut qu'être heureux de jouer à ce jeu.

PLATES-FORMES

ÉDITEUR : SEGA
AUTRES STANDARDS : Non
TAILLE CARTOUCHE : 16 Mb
DIFFICULTÉ : DIFFICILE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3
NOMBRE DE NIVEAUX : N.C.
NOMBRE DE JOUEURS : 1
PASSWORDS : NON
CONTINUES : OUI

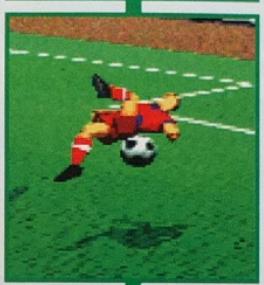
- + *Jouer avec Astérix et Obélix.*
- + *Les graphismes style BD.*
- + *Les musiques démentes.*
- - *L'animation.*
- - *Ni passwords ni sauvegardes.*

84%

ZAPPING

L'histoire du Japon a largement influencé les traditions sportives. Si le sport national a longtemps été le base-ball, c'est que les Américains l'ont exporté pendant l'occupation du pays. Mais le vent a tourné, et le base-ball s'est fait botter le train par les crampons. Depuis quelques années, le football (le nôtre, pas celui des Américains) est en pleine explosion. À tel point que c'en est devenu le sport national. Un championnat a bien sûr été créé, avec douze équipes. Mais ce championnat draine une population dans les stades qui ferait rougir de jalousie bien des clubs européens. Bon, ce n'est pas encore le Brésil, mais ils sont au moins aussi accros qu'eux. Pendant la dernière Coupe du Monde, ils étaient comme fous : c'était la première fois que leur équipe nationale participait à cette compétition. Pas étonnant, alors, qu'un des premiers jeux à sortir au Japon sur Saturn soit Victory Goal. Ce nom n'est d'ailleurs pas le fruit du hasard. Victory Goal est au Japon l'équivalent de la mort subite en Europe. Pour ceux qui ne connaissent pas, il s'agit d'un projet de règlement visant à limiter les prolongations. Ce qui veut dire qu'en cas d'égalité à la fin du match, les prolongations commencent. Si une équipe marque pendant celles-ci, le match prend fin immédiatement. Dans le cas contraire, ce seront les pénalties. Cela existe déjà au hockey sur glace, et beaucoup sont favorables à cette règle pour le foot. Y compris les Japonais, qui ont instauré ce système dans leur championnat. Alors, si vous souhaitez découvrir cette J-League, les équipes qui la composent, et l'ambiance dans les stades nippons, Victory Goal vous y invite.

Tout comme dans Virtua Racing, vous avez possibilité de changer la caméra avec les boutons latéraux. Vous pouvez choisir : vue haute, vue intermédiaire, et vue basse. De plus, vous pouvez changer pendant le match, pour mettre les vues isométriques, ou terrain horizontal. Ce sera à vous de vous faire une idée. Mais il semble quand même que la vue intermédiaire soit la meilleure pour bien voir le jeu et les joueurs.



Avec ce panorama de gestes techniques, vouz avez un bel aperçu de l'animation des joueurs, et des possibilités que vous offrent V-Goal. Pour effectuer tous ces gestes, vous devrez utiliser le bouton A. C'est celui qui déclenche le tir, mais aussi les reprises de volée, têtes plongeantes...

Dans le mode Select, vous avez le choix entre 6 modes : Exhibition, deux championnats (J-League et S-League), la Cup (tournoi), Super Star (un match entre deux sélections des meilleurs joueurs), et Super Star PK (tirs aux buts). Vous pouvez en plus consulter les fiches personnelles de chaque joueur.

Victor

Après des prolongations, ou pour vous entraîner avant un match, vous pourrez assister à une séance de pénalties. Vous incarnerez tour à tour le gardien et le tireur. Il vous suffira, dans les deux cas, de choisir une direction et de tirer ou plonger. Vous avez en plus la possibilité de déplacer votre gardien sur sa ligne avec les boutons latéraux.

✦ L'AVIS DE MEGA FORCE ✦

Pour une première simulation de football sur Saturn, je dois avouer que c'est une réussite. C'est un véritable plaisir que de découvrir ce soft. Ce succès, on le doit en partie aux graphismes et à ses belles textures. Les sprites sont très bien réalisés, et malgré les zooms, ils résistent très bien à la pixellisation. Zooms qui, avec les rotations, sont présents en permanence et donnent une sacrée dose de vie au jeu. Le plus important est le plaisir que l'on peut éprouver. Toutes les combinaisons, toutes les sensations du terrain se retrouvent, et cela donne un beau spectacle, avec des tirs somptueux et de nombreuses "papinades". Sans compter les chants des supporters et les petits détails réalistes genre passes au gardien, gestes des joueurs... Par contre, on peut s'énerver devant le manque de rapidité des joueurs sur le terrain. Ça c'est le gros point noir. On y trouve aussi quelques imprécisions, comme les joueurs qui font des têtes alors que le ballon est à deux mètres d'eux. Malgré ces quelques défauts, il faut être franc : c'est beau et bon.

LAURENT

MATCH CONTRE SCHGLÜRB

Pour comparer un jeu à un autre, il faut en avoir deux du même genre. Mais voilà, la Saturn est une nouvelle console, et il n'existe pas d'autre simulation de foot. Moi, je veux bien vous dire que c'est mieux que FIFA sur Game Gear, que Gale Racer est moins bien que Super Monaco GP sur Master System, mais tout le monde s'en fout. On va donc en rester là.

Si vous voulez revoir une belle action ou un bel arrêt, utilisez le ralenti. Vous pourrez zoomer sur le joueur, faire des rotations autour de celui-ci, ou encore vous fixer sur n'importe quel joueur du terrain. C'est vraiment fun.

Victory Goal

L'arme de tout footballeur : le tacle. Seulement, il faudra être prudent, et faire attention aux fautes. Il y a mieux pour récupérer le ballon. Utilisez le B : en plus de stopper le joueur avec l'épaule, vous lui piquerez la balle. C'est tout bénéf', et moins risqué.

Au cours d'un match, vous pouvez arrêter le jeu pour mettre le radar, regarder un ralenti, ou changer l'angle de vue du terrain. Et si vous le faites au cours d'un arrêt de jeu (touche, coup-franc, engagement...), vous pourrez aussi changer votre tactique, les touches du pad ou la musique.

Voici l'écran qui permet de choisir votre stratégie (normale, défensive, offensive ou contre-attaque), votre système de défense (avec ou sans libéro), votre gardien (manuel ou automatique) et votre formation sur le terrain. Vous pouvez en plus effectuer des changements de joueur.

Victory Goal étant dédié uniquement à la J-League, le championnat japonais, il est évident que les seules équipes sont nippones. Le problème, c'est qu'il y en a peu. Ça ne gâche pas le plaisir du jeu, mais ça restreint les coupes. Sachez quand même que la meilleure est celle des Antlers.

Pour les coups-francs, les corners, les touches et les dégagements de gardien, vous verrez apparaître une ligne pointillée. Ce système, vous le connaissez déjà. Mais on peut juste regretter le manque de précision des passes et tirs qui suivent, car les joueurs sont immobiles au départ, et l'ordinateur est souvent le premier sur le ballon.

SATURN
JEU IMPORT

SON	18/20

Chaque équipe a ses chants de supporter et c'est sympa. Mais le public est parfois trop calme. Quant aux musiques, faut aimer le genre.

GRAPHISME	18/20

Du bon boulot. Quand on se met avec la vue la plus basse, on se croirait sur le terrain. On notera juste quelques problèmes avec les filets.

ANIMATION	18/20

Les sprites sont détaillés et bien animés, ce qui les rend presque humains. Quant à la fluidité des rotations et des zooms, elle est excellente.

MANIABILITÉ	17/20

Même si les joueurs sont assez lents, cela n'empêche pas une excellente maniabilité, et un bon répondant. C'est un vrai plaisir de construire le jeu.

INTÉRET	18/20

Ce jeu est d'un réalisme irréprochable. Le plaisir est au rendez-vous, seul ou à plusieurs. La multitude de détails et de modes de jeu vous rendra vite accro.

✦ SPORT ✦

ÉDITEUR : SEGA
AUTRES STANDARDS : NON
NOMBRE DE CD : 1
DIFFICULTÉ : FACILE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 4
NOMBRE DE MODES : 6
NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 4
CONTINUES : NON
SAUVEGARDE : OUI

- Les zooms et rotations.
- Le système Virtua Racing.
- La qualité esthétique.
- Les détails réalistes.
- La lenteur des joueurs.

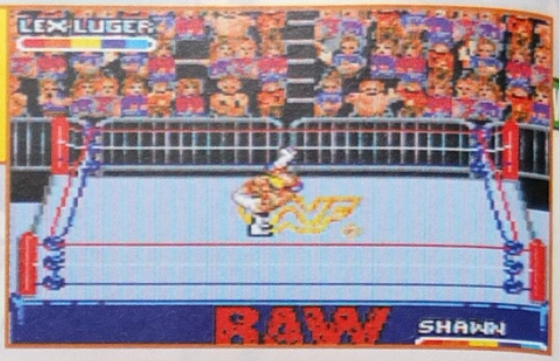
88%

ZAPPING

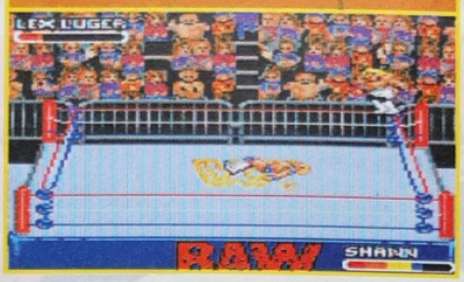
GAME GEAR •

Bam Bam Bigelow, Crush, Diesel, Bret Hart, Lex Luger, Shawn Michaels, Razor Ramon, Randy Savage, The Undertaker et Yokozuna sont les dix catcheurs-vedettes de la WWF RAW ! Pour en assurer le spectacle, ils vous ont préparé des techniques de leur propre cru, des techniques qu'ils ont sorties d'on ne sait où, mais qui peuvent vous arrêter un rhinocéros en pleine course ! Approchez-vous donc du ring et mettez-y les pieds si vous en avez le courage. Les prises se succèdent, les coups s'amoncellent et peu à peu, vos forces s'affaiblissent et vos membres se ramollissent. La fin est proche, vous êtes essoufflé, le public se déchaîne et votre adversaire vous harcèle de toutes parts. Vivement la fin, vous n'en pouvez plus ! Ne laissez pas tomber, ne baissez pas les bras, ce n'est qu'un jeu et cela vaut mieux. Entraînez-vous, ne vous laissez pas faire, foncez... Sortez vos plus belles techniques, enchaînez vos prises, envoyez votre adversaire au sol et travaillez-le encore !

Voilà ce qu'on appelle un retournement de situation ! Le jeu propose trois types de matchs, un contre un, en équipe et le mode survie qui porte bien son nom.

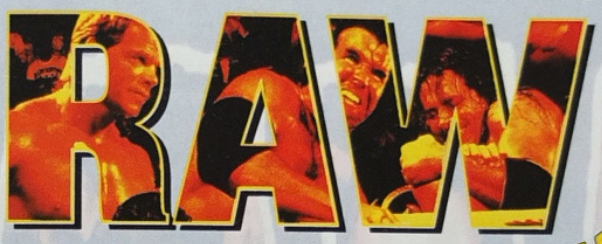


Lorsque l'adversaire est au sol, vous pouvez lui faire plein de choses... Le relever, l'immobiliser, lui donner un coup de genou, un coup de coude ou simplement l'écraser sous votre poids. Chaque catcheur possède un coup spécial.



Et un coup de pied dans l'estomac.

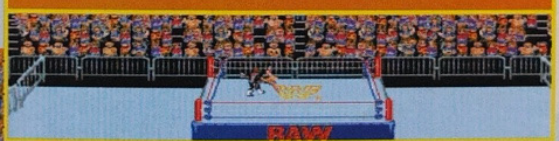
WWF • WWF • WWF • WWF • WWF • WWF • WWF • WWF • WWF • WWF



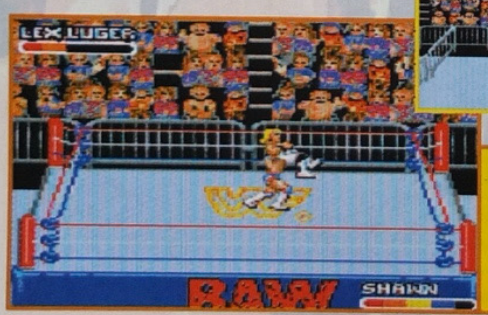
Vous avez le choix entre ces dix catcheurs.

Et une manchette dans le menton.

Ainsi que vous le voyez, les catcheurs peuvent également descendre sur les côtés du ring pour se battre. Attention à ne pas être disqualifié si vous ne remontez pas à temps.



Vous pouvez courir et vous projeter à l'aide des cordes. Attention, il vous est possible aussi bien de donner un coup de pied sauté que d'en recevoir un de l'adversaire.



Le "bris de fesse" est une technique très douloureuse... Certaines techniques se font en appuyant simultanément sur deux boutons.

✦ L' AVIS DE MEGA FORCE ✦

Noël est passé, ça se voit... Ce jeu de catch est trop moyen pour en valoir le coup. Les personnages sont minuscules, mais c'est surtout la maniabilité qui cloche. Le déplacement des catcheurs est très lent et l'on arrive pas à se décrocher de son adversaire ! De plus, lors des prises, il faut tellement appuyer à répétition sur un bouton pour prendre le dessus qu'on en perdrait la Game Gear des mains. Les graphismes sont corrects et il n'y a pas d'effacement de sprites mais, par contre, la musique et les bruitages sont d'une pauvreté... Mon dieu !

FRANCIS

GAME GEAR

SON	10/20	GRAPHISME	13/20
ANIMATION	13/20	MANIABILITÉ	10/20
INTÉRET	13/20		

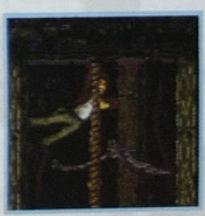
✦ SPORT ✦

ÉDITEUR : ACCLAIM
TAILLE CARTOUCHE : N.C.
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3
NOMBRE DE CATCHEURS : 10
NOMBRE DE JOUEURS : 1
PASSWORDS : NON
CONTINUES : NON
AUTRES STANDARDS : MD, SNIN, GB

66%

ZAPPING

Si vous ne voulez pas être écrasé par le plafond qui descend peu à peu, enregistrez dans quel ordre il faut activer les leviers.



PITFALL

the mayan adventure

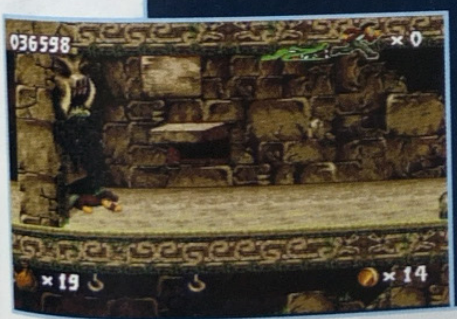
Extrait du journal de route de Harry Pitfall : "C'est après plusieurs jours de marche à travers la jungle que nous avons finalement atteint le cœur de l'ancien empire Maya. Le voyage a été long, mais le véritable danger arrive maintenant... Nous sommes sur le point de découvrir le trésor perdu de Vaxactun ! Selon la légende, le trésor est gardé par l'esprit d'un ancien soldat Maya, Zakelua. Plusieurs centaines d'années auparavant, Zakelua essaya de conquérir le pays Maya. Il n'y parvint pas et jamais personne ne le revit... J'ai noté toutes mes recherches sur la culture Maya et sur les légendes dans mon carnet de route. Si quelque chose m'arrivait, je souhaiterais que mon fils garde toutes mes affaires personnelles et puisse ainsi continuer notre quête..." Quelques heures après avoir écrit ses dernières lignes, votre père disparut. Vous étiez entré dans un temple et faisiez le guet à l'extérieur. Maintenant, vous allez tout faire pour le retrouver...

Cette petite statuette vous permet de sauvegarder votre position. D'autres options vous permettront d'arrêter le temps, de courir plus vite, de gagner une vie, de récupérer votre énergie et d'augmenter votre score.

Ça, c'est la version originale du jeu d'il y a environ 15 ans. Le plus drôle, c'est que vous allez pouvoir y jouer si vous en trouvez l'accès !

Voici quelques façons originales de progresser... Et vous aurez même la chance de monter dans un chariot de mine.

Vous possédez trois sortes d'armes, un boomerang, une fronde pour frapper ou lancer des pierres et des pierres explosives. Activer des leviers, pousser des blocs ou même ramper, seront choses très courantes. Affronter des ennemis aussi (squelettes, esprits, jaguars, serpents, scorpions, vautours...) !



✦ L' AVIS DE MEGA FORCE ✦

La version M-CD de Pitfall est en tous points identique à celle sur MD, exception faite de trois niveaux de jeu supplémentaires et de la qualité sonore, qui est évidemment bien meilleure. Parlons-en d'ailleurs, car les musiques nous transportent carrément dans la jungle et les effets sonores ajoutent encore plus de réalisme à ce très bon jeu de plates-formes. Excepté ce détail, on regrettera que les capacités du Mega-CD ne soient pas plus exploitées, car Pitfall aura pu être un super titre.

FRANCIS

MEGA-CD

SON	18/20	GRAPHISME	16/20
ANIMATION	17/20	MANIABILITÉ	18/20
INTÉRET	17/20		

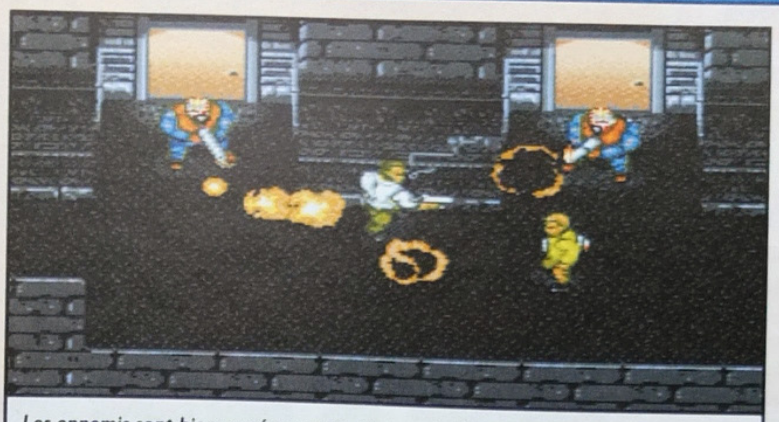
✦ PLATES-FORMES

ÉDITEUR : ACTIVISION
NOMBRE DE CD : 1
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 2
NOMBRE DE NIVEAUX : 13
NOMBRE DE JOUEURS : 1
PASSWORDS : NON
CONTINUES : OUI
AUTRES FORMATS : MD, SNIN

ZAPPING

MEGADRIVE • MEGADRIVE • MEGADRIVE • MEGADRIVE • MEGADRIV

« Bonjour Tasker, veuillez vous asseoir... Voici la situation : des têtes nucléaires ont été volées dans une ancienne base soviétique et sont entre les mains d'une secte terroriste, le Djihad Rouge, dont Abu Aziz est connu comme étant le leader. Ce fanatique menace d'utiliser ces armes sur des villes américaines si le gouvernement ne renonce pas à ses intérêts dans le Golfe Persique. Nous n'avons aucune idée de l'endroit où ces têtes nucléaires sont cachées, alors nous comptons sur vous pour le découvrir et pour les neutraliser au plus vite. Une dernière chose, évitez de tuer des innocents comme d'habitude, bon sang, ou cette fois, je vous fiche à la porte ! Nous avons réussi à vous obtenir une invitation pour une cérémonie organisée dans l'ambassade algérienne. Profitez-en pour vous connecter à leur ordinateur et obtenir ainsi toutes sortes d'informations. Si les choses tournaient mal, une camionnette vous attendra dans la forêt à 1 km de là. Bonne chance !". Vous l'avez deviné, vous jouez le rôle de Tasker ! Vous êtes un agent du Secteur Omega, spécialisé dans la lutte anti-terroriste mais, pour votre famille, vous êtes représentant en ordinateurs... Faut le faire tout de même ! Ce soir, vous allez donc à cette cérémonie et vous vous doutez bien que tout n'ira pas comme sur des roulettes. Par précaution, vous avez emmené avec vous un pistolet et plein de recharges. Vous espérez trouver d'autres armes sur place en cas de coup dur et priez pour que la camionnette soit bien au rendez-vous comme prévu. C'est donc la gorge un peu nouée que vous quittez une nouvelle fois votre famille pour cette dangereuse mission...



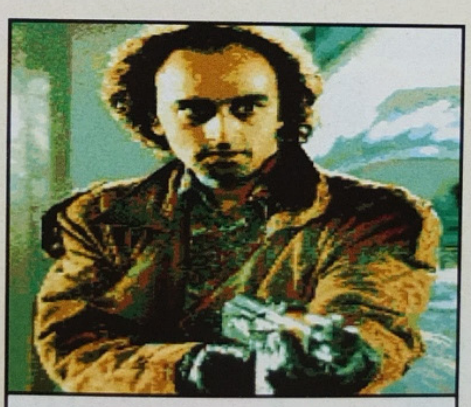
Les ennemis sont bien armés, comme ici avec des lance-flammes. Tirez sur le personnage qui marche vers vous pour le faire exploser.

Une camionnette vous attend tout en bas des pistes. Courez sans vous arrêter. Un hélicoptère vous attaquera par la suite et vous devrez zigzaguer pour éviter ses tirs.

Marchez sur la trousse de pharmacie pour récupérer de l'énergie.

Le pistolet mitrailleur allie rapidité de tir et précision. Malheureusement, les cartouches partent à une vitesse folle.

True



Aziz a été repéré dans le centre commercial. Retrouvez-le ! Une photo du film apparaît au début de chaque niveau.

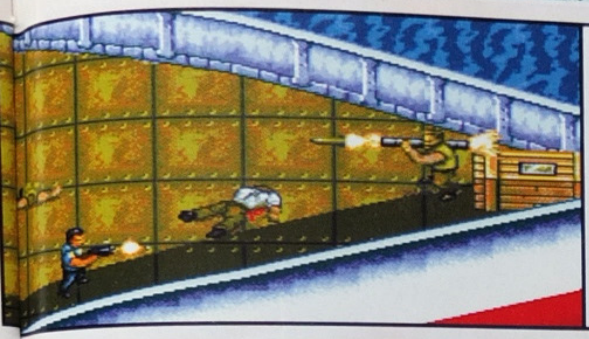
Ramassez les armes et les munitions que vous trouvez.

✦ L'AVIS DE MEGA FORCE ✦

Voilà un jeu d'action qui n'a rien d'extraordinaire et d'innovant, mais qui tient tout de même la route grâce à une réalisation technique somme toute correcte. J'ai surtout apprécié la maniabilité et l'animation rigolote des personnages, mais aussi l'aspect réaliste des blessures ! En revanche, ce jeu aurait été bien plus intéressant avec un scénario un peu plus complexe et une plus grand variété dans les actions à faire. À la longue, en effet, on se lasse grave de faire tout le temps les mêmes actions... Le plus décevant, ce sont les musiques mais heureusement les effets sonores rattrapent le coup bien qu'il en manque quelques-uns. Enfin, le jeu est assez difficile, ce qui lui donne une bonne durée de vie.

FRANCIS

Si vous ne tirez pas, vous pourrez passer sans aucun problème. Pour l'instant, on vous prend pour un invité...

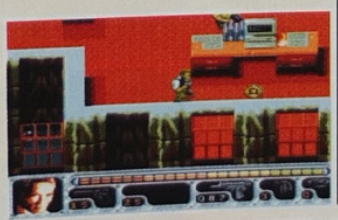


Ils ne veulent vraiment pas vous laisser détruire cette caisse ! Vous venez de perdre une vie...

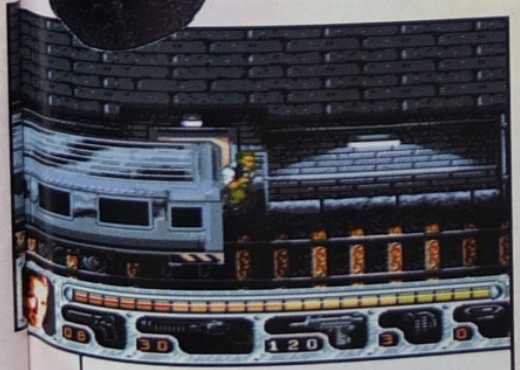
C'est dans les toilettes du centre commercial que vous trouverez Aziz... Attention, la fusillade va commencer ! Lorsque vous changez de niveau, vous débutez avec comme seule arme votre pistolet.

Lies

Faites exploser cette caisse pour découvrir un passage secret.



Votre première mission consiste à voler des informations contenues dans un ordinateur. Trouvez la carte magnétique qui ouvre la porte de cette pièce.



Planquez-vous dans les renfoncements pour éviter d'être écrabouillé par les trains. Ensuite, avancez jusqu'au prochain renfoncement jusqu'à trouver une sortie.

MATCH CONTRE ZOMBIES

L'unique point qui vous fera préférer True Lies sera de vous retrouver dans la peau de Schwarzenegger. À part ça, Zombies, malgré son ancienneté, se montre bien meilleur et beaucoup plus divertissant. De plus, il est possible de jouer à deux simultanément ce qui lui donne un tout autre intérêt. Aucune hésitation à avoir par conséquent, Zombies l'emporte !

MEGADRIVE

SON 13/20

Les différents tirs et effets spéciaux sont vraiment bien faits et c'est ce qui remonte l'ambiance. En revanche, les musiques ne sont pas très réussies.

GRAPHISME 15/20

Le jeu est bien coloré, les graphismes d'assez bon goût et les sprites ont une bonne taille. Les quelques photos du film sont sympathiques à voir.

ANIMATION 14/20

L'animation du personnage est très mignone et assez réaliste. On peut voir quelques petits effacements de sprites... Manque de variété à la longue.

MANIABILITÉ 18/20

Le personnage change très facilement d'armes et leur utilisation ne pose pratiquement aucun problème. Il suffit de trouver le bon angle. Nickel !

INTÉRET 16/20

Mise à part la difficulté qui donne une bonne durée de vie au jeu, on trouve de la stratégie et pas mal de recherche. Le scénario est néanmoins peu compliqué.

✦ ACTION ✦

ÉDITEUR : ACCLAIM
EXISTE SUR : SNIN
TAILLE CARTOUCHE : 16 Mb
DIFFICULTÉ : DIFFICILE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 2
NOMBRE DE NIVEAUX : N.C.
NOMBRE DE JOUEURS : 1
PASSWORDS : OUI
CONTINUES : NON

- \+ Les différentes armes.
- \+ Les gouttes de sang.
- \+ Une bonne difficulté.
- \- La bande-son.
- \- L'action n'est pas variée.

85%

ZAPPING

GAME GEAR • GAME GEAR • GAME GEAR • GAME GEAR • GAME GEAR • GAME GEAR • GAM

STARGATE

Vous ne pouvez pas avoir échappé à Stargate. Le film est en ce moment à l'affiche, et il est impossible de ne pas en avoir entendu parler. Acclaim, en tout cas, n'a pas laissé échapper la licence, puisque l'éditeur sort le jeu tiré du film sur Game Gear et Megadrive. La version de cette dernière, que vous pouvez découvrir dans ce numéro, est d'ailleurs totalement différente de ce que nous allons voir, même si l'histoire est la même. Comment, vous ne la connaissez pas ? Alors, plongeons-nous dans l'atmosphère égyptienne. Nous retrouvons Daniel, un égyptologue qui a réussi à déchiffrer un message en hiéroglyphes. Ce qu'il ignore, c'est que ces codes ouvrent les portes des Stargates, des passages créés par Râ, dieu égyptien du Soleil, afin de diriger l'univers. Ce qui n'est pas du tout de votre goût. Vous allez donc vous glisser dans la peau de Daniel, et tenter d'empêcher Râ d'ouvrir toutes les Stargates.

Lorsque vous jouez, essayez de placer les icônes en cercle, et laissez-vous une colonne pour empiler ceux qui vous sont inutiles. Le but est d'empiler trois icônes identiques, qui sont ceux affichés en haut. Vous pouvez également les empiler dans l'ordre qui apparaît en haut. La case à gauche vous montre l'icône qui arrive, et celle de droite celui qui suivra. En plus, vous pouvez utiliser le symbole au dos de la pièce. Enfin, en cas de mauvaise combinaison de votre part, Râ vous enverra plein de pièces. Pour gagner, réussissez toutes les combinaisons. Si une pile arrive jusqu'en haut, c'est grillé.

Voici la carte avec les Stargates. Vous avez ici le bilan des portes en votre possession. Lorsque vous gagnez une manche, c'est à vous de choisir quelle porte vous voulez essayer de conquérir ensuite. Mais faites attention : si vous perdez, Râ s'emparera de toutes les portes qui touchent à la vôtre. Vous pouvez ainsi en perdre un beau paquet (jusqu'à 9). Mais l'inverse est aussi valable. À vous d'être le plus malin.

La pièce que vous pouvez voir sur le dessus (le couteau) élimine toutes celles sur lesquelles vous la posez. Par exemple, si vous avez une colonne inutile ou loupée, elle disparaîtra avec cette icône. Vous avez également une pièce blanche, qui prend le symbole de celle placée en dessous. C'est le "joker".

C'est vous qui incarnerez Daniel dans le jeu. Mais si vous désirez jouer à deux, avec un cable Gear to Gear, vous pourrez l'affronter.

✦ L' AVIS DE MEGA FORCE ✦

Dans sa catégorie, les jeux de réflexion, Stargate est un des meilleurs. D'abord parce qu'il n'a pas beaucoup de concurrents, mais aussi parce qu'il est réussi. Ne vous attendez pas à vous extasier devant des graphismes d'enfer ou des animations surnaturelles, car là n'est pas sa vocation. Là où le jeu est bon, c'est dans le plaisir qu'il apporte, car en jeu de réflexion qu'il est, il demandera de la mémoire au joueur, quelques réflexes, et un brin de lucidité pour jouer et empêcher Râ de s'approprier toutes les Stargates. Si ce type de jeu ne vous file pas de l'urticaire, vous pouvez y aller, la satisfaction sera garantie.

LAURENT

GAME GEAR

SON	14/20	GRAPHISME	16/20
ANIMATION	14/20	MANIABILITÉ	15/20
INTÉRET	17/20		

✦ RÉFLEXION ✦

ÉDITEUR : ACCLAIM
EXISTE SUR : MD, SNIN, GB
TAILLE CARTOUCHE : 4 Mb
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 4
NOMBRE DE MODES : 2
NOMBRE DE JOUEURS : 1 (2 avec le Gear to Gear)
PASSWORDS : NON
CONTINUES : NON

82%

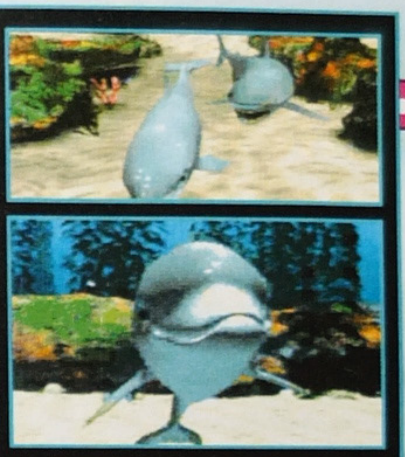
ZAPPING

MEGA-CD • MEGA-CD • MEGA-CD • MEGA-CD • MEGA-CD • MEGA-CD • MEGA-CD

Et voici notre dauphin sur Mega-CD ! Vous vous doutez bien que nous n'allons pas vous bassiner la tête en vous ré-expliquant encore et encore les mêmes choses le concernant, d'autant que vous avez pu découvrir quatre pages de test pour la version Megadrive dans le numéro 33 de Mega Force. Le principe du jeu est identique, l'histoire aussi, alors parlons plutôt des dauphins en général... Vous savez que de nombreux animaux ont été utilisés à des fins stratégiques ; et les dauphins faisaient partie du lot ! En 1973, la marine américaine aurait même employé un dauphin comme espion, qui aurait permis d'avoir des informations sur le combustible utilisé par les sous-marins russes. Comment a-t-il fait ? Le dauphin aurait posé un appareil de détection sur la coque d'un sous-marin et serait revenu le reprendre plusieurs semaines après. Fortiche, non ? Sauter à 7 mètres de hauteur, c'est balaise aussi et c'est ce dont Ecco est capable ! Bon, refermons cette parenthèse et zyeutons le jeu...

Touchez les métasphères pour vous transformer en petite mouette. Attention aux aigles !

Tantôt sous l'eau, tantôt hors de l'eau, vous devez nager et passer dans des anneaux pour parvenir à une nouvelle mer.



Dès vos premiers coups de nageoire, vous pourrez mettre le nez sur un cristal qui vous fera découvrir l'histoire d'Ecco le dauphin dans un film magnifique !

ECCO II
the tides of time

Sautez en dehors de l'eau et chantez sur les petites bulles au-dessus de vous pour rebondir plus loin...

Utilisez votre cri pour communiquer, même avec ces cristaux. Vous obtenez ainsi plein d'informations. Votre cri est aussi une arme redoutable. Votre sonar vous permet en plus d'avoir la carte des environs.

Vous vous déplacez comme un dauphin !

Les plus gros mangent les plus petits ; alors, bon appétit.

✦ L' AVIS DE MEGA FORCE ✦

La version Mega CD est encore meilleure que celle sur MD pour une raison bien simple, la qualité des musiques. En effet, fabuleuses est un mot encore bien faible pour les qualifier ! Par contre, les bruitages n'ont pas évolué, ils sont de très bonne qualité mais le reproche initial reste valable aujourd'hui : ils ne sont pas assez nombreux et variés. Quant aux autres critères techniques, ils sont de qualité identique à ceux de la version MD. Les graphismes rappellent parfaitement le fond marin, l'animation du dauphin est très réaliste et la maniabilité impeccable. De plus, le jeu est assez difficile pour assurer de longues heures de jeu. Pour le bol d'oxygène qu'il procure, on ne peut qu'apprécier Ecco 2.

FRANCIS

MEGA-CD

SON	18/20	GRAPHISME	17/20
ANIMATION	18/20	MANIABILITÉ	19/20
INTÉRET	17/20		

✦ ACTION ✦

ÉDITEUR : SEGA
EXISTE SUR : MD, GG
NOMBRE DE CD : 1
DIFFICULTÉ : DIFFICILE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
NBRE DE NIVEAUX : + de 25
NOMBRE DE JOUEURS : 1
PASSWORDS : OUI
CONTINUES : OUI

91%

ZAPPING

MEGADRIVE • MEGADRIVE • MEGADRIVE • MEGADRIVE • MEGADRIVE

WARLOCK

On ne vous a jamais dit que vous ressembliez à Colombo avec votre gabardine ? Je ne voulais pas vous offenser, Grand Magicien, non, non, ne me transformez pas en vieux crapaud poilu et baveux... Que les magiciens sont susceptibles... Ou peut-être est-ce parce que vous devez partir en campagne que votre humeur est si massacrante ? Je pense avoir mis le doigt sur votre gros problème ! En effet, le Maître du Mal a envoyé son fils sur terre pour retrouver les six pierres magiques qui, réunies, donnent un pouvoir ultime à son possesseur. Heureusement pour vous, cela n'arrive qu'une fois tous les millénaires et vous pouvez donc rester tranquille pénard, les pieds en éventail tout le reste du temps. Mais aujourd'hui, le temps est venu pour vous de partir sur le sentier de la guerre et de traverser les époques pour mettre la main le premier sur les six pierres magiques. Une sacrée soirée en perspective ! Votre gabardine sur le dos (pas de commentaires...), vous voilà donc sur les traces de la première pierre. Elle se trouve en Angleterre, dans une ancienne bibliothèque. Téléporté non loin de là, vous marchez d'un pas rigoureux mais prudent dans sa direction. Le temps est magnifique et les oiseaux chantent à tue-tête. Rien d'inquiétant, pensez-vous. Jusqu'au moment où vous arrivez devant un pont surplombant une large rivière. Au moment précis où vous vous apprêtez à vous engager, un sorcier surgit de derrière un buisson, lui aussi en gabardine. Inculte quant aux mœurs des habitants de ce pays, vous vous attendez au pire. Mais il n'en est rien, il s'agit tout bonnement de votre rival ! Lequel de vous deux arrivera le premier à récupérer la pierre magique ?

Les soldats en armures doivent être touchés de nombreuses fois.

Un œil un peu bigleux que vous n'aurez aucun mal à crever.

LE MAUVAIS COTÉ DES CHOSES

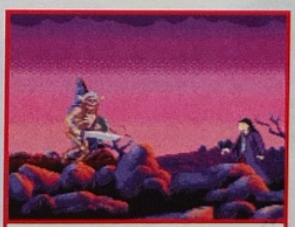
Voici quelques monstres triés sur le volet et il n'est certainement pas abusif de dire qu'il en existe plus d'une vingtaine au total ! Sachez aussi qu'ils se feront beaucoup plus nombreux vers la fin du jeu...

Les morts-vivants se relèvent une fois, pensez-y !

Il est gros, celui-là ! Débrouillez-vous...

Les fantômes sont immortels, ils réapparaissent toujours.

Surveillez les gargouilles pour éviter des mésaventures.



Les squelettes sont agiles, ne leur laissez aucun répit.

Ne vous laissez pas attraper par les plantes qui jaillissent du sol.

✦ L'AVIS DE MEGA FORCE ✦

J'ai l'impression que l'éditeur Acclaim se lance sur la voie des jeux difficiles en oubliant un peu trop que la qualité primordiale est la maniabilité. Ici, Warlock pose problème, il faut le dire. Heureusement jouable, il va demander des reins solides et de la patience ! Remarquez que la durée de vie du jeu n'en est que plus importante... Warlock est un jeu de plates-formes classique qui ne se distingue pas des autres. L'animation et les graphismes sont corrects, mais pas assez spectaculaires. Trop répétitifs, on tombe dans la routine. C'est regrettable... En conclusion, voilà un jeu de plates-formes de plus, qui n'arrive pas à sortir du peloton. Vous apprécierez certainement son côté magie mais ne vous attendez pas à quelque chose d'hyper original... C'est, malgré TOUT, un bon jeu.

FRANCIS

Warlock le sorcier sera constamment en train de vous mettre des bâtons dans les roues. Ici, il s'amuse à détruire les passerelles, mais c'est très gentil par rapport à ce qui vous attend tout au long de votre quête, puisqu'il peut même donner vie aux statues !

Lock

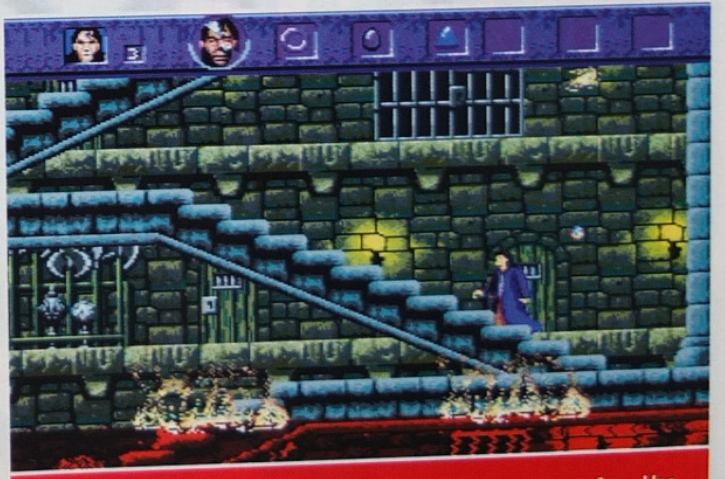
MATCH CONTRE

CASTLEVANIA

Ce jeu présentait des effets époustouflants de miroir et de scrolling. Par contre, la maniabilité était moyenne et la qualité des graphismes changeait suivant le niveau. Warlock, lui, est moins spectaculaire mais plus régulier dans sa réalisation et plus intéressant. Sensiblement plus maniable, il remporte ce match de justesse seulement.

Arrivé à cet endroit, vous devez parfaitement maîtriser l'utilisation de votre boule de protection car il vous faudra toucher plusieurs sphères en mouvement. Une épreuve de précision redoutable !

La bataille pour l'acquisition de la quatrième pierre est très rude et vous avez été transformé en monstre pour être de taille à affronter votre ennemi. Le Warlock peut prendre plusieurs formes et vous le constaterez lors de votre ultime confrontation avec lui.



Si vous pensiez monter tranquillement ces escaliers, vous avez tout faux. Une mer de lave enflammée commence à monter ! Warlock tentera de vous ralentir, attention !

Pour éviter la noyade, lancez votre sort tremblement de terre en utilisant la baguette magique que vous avez trouvée juste avant. Montez sur la plate-forme qui est apparue pour sortir de ce cul-de-sac.

Sautez sur le monte-charge en prenant soin de ne pas tomber dans le feu et bougez le levier pour monter.

Ne passez pas ou vous recevrez le bloc sur le crâne. Lancez un éclair pour le détruire à distance ou approchez-vous doucement pour le faire tomber juste devant vous.

Cette boule piquante se balance au bout de la chaîne, alors passez au bon moment !

Sautez sur le monte-charge et, immédiatement, bondissez vers la droite pour atteindre le passage secret et ramasser les options (1 vie, 1 fiole pour récupérer de la santé, 1 crâne pour détruire des créatures).

Bougez ce levier pour faire monter le mur et ouvrir le passage.

LE CHATEAU DE WARLOCK

Vous voici dans l'énorme château de Warlock ! Il s'agit du niveau 4 et vous pouvez y accéder en entrant le code CASTL. Vous êtes à la recherche de la troisième pierre et ce château risque fort de devenir votre tombeau si vous ne parvenez pas à élucider le fonctionnement des leviers... Les murs dégagent un froid qui vous gèle le sang rien que d'y penser !

Cela vous arrivera souvent, vous êtes obligé de vaincre votre adversaire pour continuer votre route. Visez le cavalier et non pas le cheval.

Ne bougez pas le levier car il met une la barrière d'énergie.

LE BON COTÉ DES CHOSES

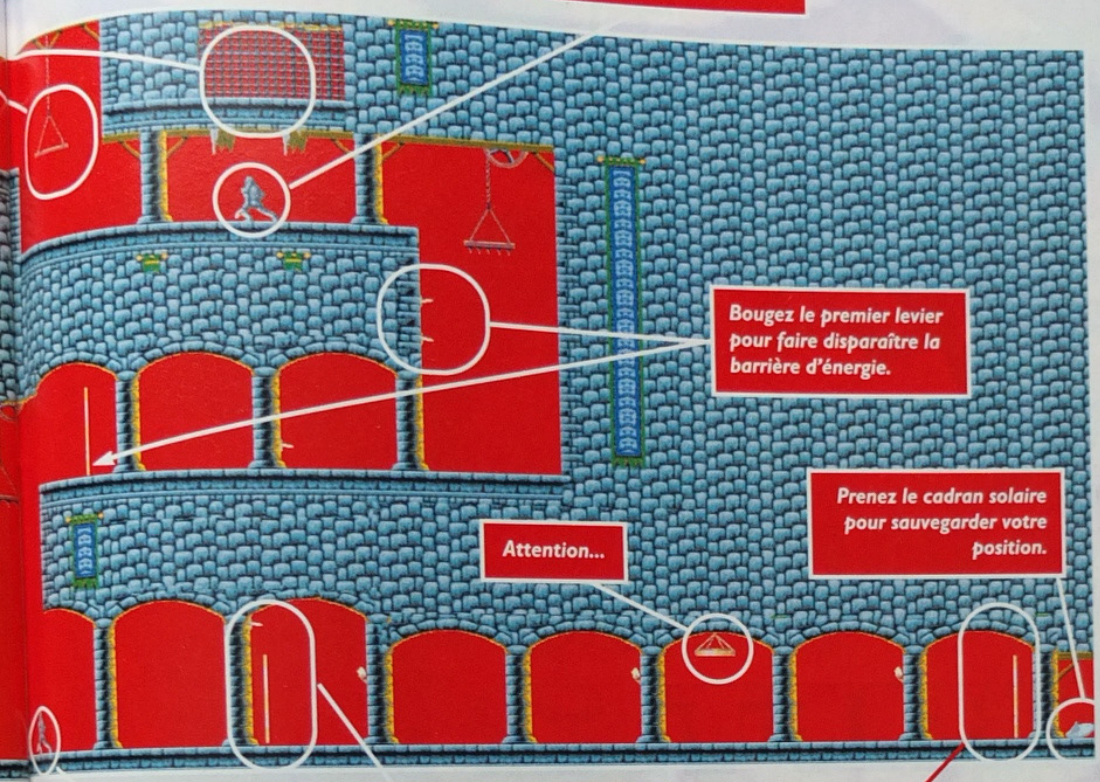
Vous êtes un magicien et vous allez pouvoir trouver plusieurs objets qui vous permettront de lancer des sorts contre vos ennemis. Vous êtes donc bien armé pour partir à l'aventure...

Baissez-vous ou même roulez sur le dos pour éviter les pièges...

Franchissez les précipices d'un bond ou utilisez les cristaux de lévitation pour voler quelques instants.

Certains sorts apparaissent après avoir détruit un ennemi.

Tirez plusieurs rayons sur le soldat qui s'approche de vous. Attention, lorsqu'il explose, vous pouvez être atteint par les débris.

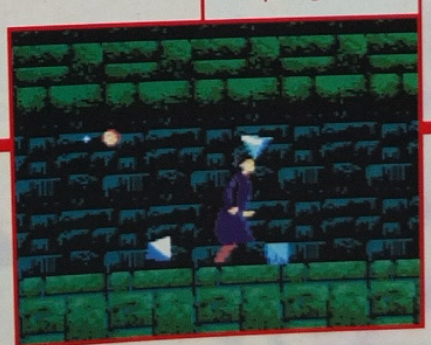


Utilisez le crâne que vous avez trouvé dans le passage secret pour détruire le soldat qui s'approche dangereusement de vous.

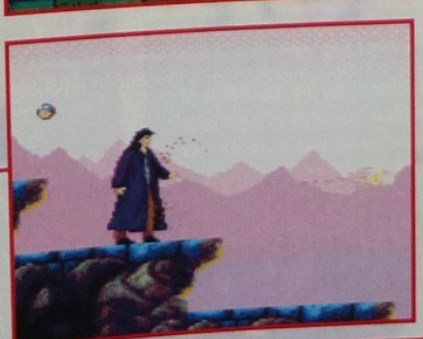
Tirez en diagonale sur ce levier pour soulever la barrière, puis recommencez pour la rabaisser. Cela empêchera Warlock d'aller bouger le précédent levier.

Ici, vous avez des prismes qui tournent autour de vous pour vous protéger.

Il existe sept sorts : retour au dernier point de sauvegarde, tremblement de terre, protection, résurrection, guérison, et deux sorts de destruction d'ennemis.



Trouvez les marmites de feu liquide pour obtenir un laser deux fois plus puissant. Concentrez-vous et lancez la petite boule qui vous suit sur vos adversaires.



MEGADRIVE

SON 14/20

Les effets sonores sont assez nombreux et de très bonne qualité. On s'en réjouit car l'ambiance est réaliste. Par contre, la musique semble avoir été négligée.

GRAPHISME 16/20

Les monstres sont vraiment très originaux et les décors sont bien fournis. En revanche, les niveaux finissent par se ressembler et ça devient donc ennuyeux.

ANIMATION 17/20

Les mouvements du personnage sont particulièrement réalistes et sont nettement moins lents que dans les autres jeux d'Acclaim. Un progrès en la matière.

MANIABILITÉ 13/20

La maniabilité est le petit point noir de Warlock. On ne fait pas toujours ce que l'on veut. C'est dommage, mais cela ne gâche en rien l'intérêt de ce titre.

INTÉRET 16/20

Bien que le jeu soit beaucoup basé sur le combat, on se trouve quand même confronté à quelques épreuves de réflexion qui tiennent en haleine. Un jeu chouettos.

✦ PLATES-FORMES ✦

ÉDITEUR : ACCLAIM
EXISTE SUR : SNIN
TAILLE CARTOUCHE : 16 Mb
DIFFICULTÉ : DIFFICILE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE NIVEAUX : 11
NOMBRE DE JOUEURS : 1
PASSWORDS : OUI
CONTINUES : NON

- + *Les différents sorts.*
- + *Les nombreux monstres.*
- + *Les passwords.*
- − *La maniabilité.*
- − *Peu d'épreuves de réflexion.*

81%

ZAPPING

GAME GEAR • GAME GEA

Vous l'attendiez impatiemment ce jeu, non ? Une course automobile avec Sonic, Tails, Knuckles et bien d'autres encore, c'est top génial, classe, non ? Alors, matez bien ce qui vous attend, jetez un œil sur les circuits et sachez qu'il vous en coûtera de rester sur la route, à tel point que bien souvent vous devrez effectuer un saut de l'ange en kart du plus bel effet ! De la haute voltige en perspective. Mais cela n'est rien comparé à la hargne de vos adversaires qui laisseront derrière eux de nombreux pièges. Comment garder son calme dans de telles circonstances, surtout lorsque votre véhicule ne répond plus très bien et qu'il risque à tout moment de quitter la route pour percuter un palmier. Une course effrénée vous attend donc face à trois autres concurrents et ce sera le meilleur pilote et le plus astucieux d'entre tous qui remportera la course. Enfin, tout comme pour de la Formule 1, vous obtiendrez des points après chaque course. Soyez donc régulier dans vos efforts pour rester toujours en tête !

SONIC DRIFT 2

Vous pouvez vous entraîner sur le circuit de votre choix, participer à un des trois Grands Prix de 6 courses chacun et même jouer à deux en connecté. Après chaque course, vous pouvez voir le classement général et à la fin vous avez le podium.

Que ne faut-il pas faire pour aller chercher un anneau !

Vous avez le choix entre 7 personnages dont chacun a une conduite particulière (vitesse, accélération, maniabilité). Vous avez, Sonic, Tails, Amy, Robotnick, Metal-Sonic, Fang et Knuckles.

Vous affrontez 3 autres concurrents. En haut de l'écran, vous pouvez voir votre position sur la carte et votre vitesse...

Lorsque vous perdez le contrôle de votre voiture ou que vous tombez du circuit, une pince vous remet sur le droit chemin.

Ramassez les télévisions de différentes couleurs pour avoir des coups spéciaux comme pouvoir sauter pour éviter un obstacle, pouvoir tirer sur les adversaires ou aller très vite...

✦ L'AVIS DE MEGA FORCE ✦

Il faut avouer que Sonic Drift bouge drôlement bien ! La route défile à toute allure et l'impression de vitesse est très bien ressentie. Les graphismes sont eux aussi formidables, avec de nombreuses couleurs et des circuits très variés. Quant à la maniabilité, si le déplacement est parfois un peu brutal, la jouabilité n'en est pas pour autant réduite. Le seul petit regret concerne l'ambiance sonore. Mais là on chipote un peu quand même... Enfin, l'intérêt du jeu est assez poussé avec une bonne stratégie de course grâce aux options que l'on ramasse et surtout la possibilité de jouer à deux en connecté.

FRANCIS

GAME GEAR

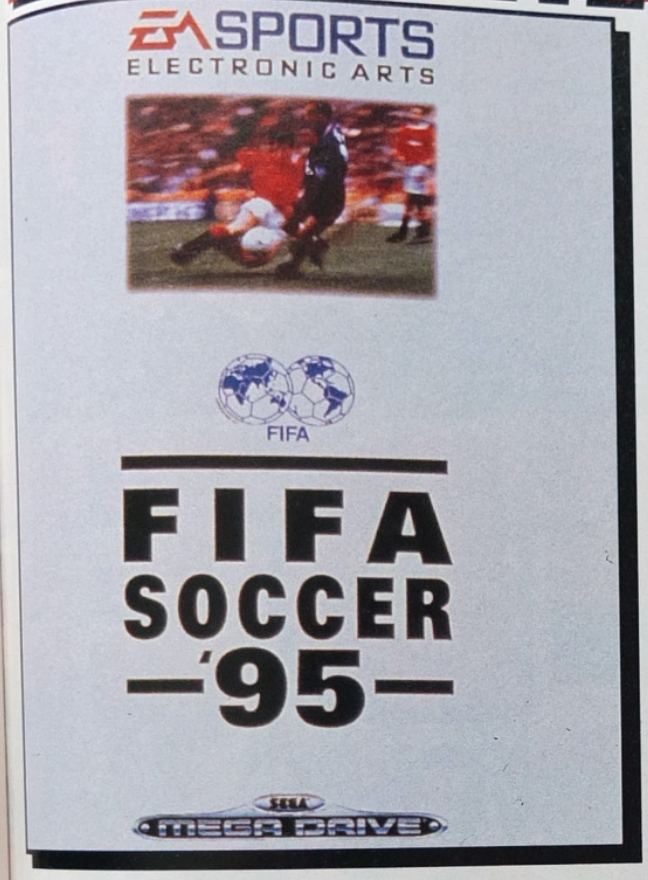
SON	15/20	GRAPHISME	17/20
ANIMATION	17/20	MANIABILITÉ	16/20
INTÉRET	15/20		

✦ SPORT ✦

ÉDITEUR : SEGA
AUTRE STANDARDS : NON
TAILLE CARTOUCHE : 4 Mb
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 2
NOMBRE DE CIRCUITS : 18
NOMBRE DE JOUEURS : 1 ou 2
PASSWORDS : NON
CONTINUES : NON

86%

L'ABONNEMENT FOOT !



FIFA SOCCER 95

Un des meilleurs jeux de l'année

1 Abonnement de 6 mois à

MEGA FORCE

MEGADRIVE

490F*

Port compris

Prix public du jeu 450F

MEGA FORCE vous propose l'AFFAIRE DU SIÈCLE :
En vous abonnant à MEGA FORCE pour 6 mois, vous recevrez **EN PLUS,** le jeu FIFFA SOCCER 95 sur MEGADRIVE . FAITES VOS COMPTES...

Faut être barje pour ne pas dire OUI !!!

A B O N N E M E N T

à renvoyer à : MEGA FORCE ABO – 103, bld Mac Donald, 75 019 PARIS

❑ OUI ! Je m'abonne à MEGA FORCE pour 6 mois et je recevrai FIFA SOCCER 95 sur MEGADRIVE au prix de 490 F (frais de port compris).

❑ Je choisis l'abonnement simple d'UN AN (11N°)au prix de 270F. (Europe 390F, reste du monde par avion 530 F).

Vous pouvez acquérir séparément FIFA SOCCER 95 au prix de 450 F sur MEGADRIVE (+ 30 F de port) et l'abonnement de 6 N° à Super Power de 180F pour la France métropolitaine uniquement.

Quelle que soit votre formule d'abonnement, vos PA sont prioritaires. Délai d'expédition des jeux : 8 jours (sous réserve des stocks disponibles). L'offre d'abonnement de 6 mois avec le jeu est réservée à la France métropolitaine uniquement.

Nos abonnés qui sont encore en cours d'abonnement peuvent se réabonner dès à présent. Leur abonnement sera automatiquement prolongé d'autant (joindre obligatoirement l'étiquette d'expédition de l'abonnement).

C O M M A N D E D ' A N C I E N S N U M É R O S

❑ JE COMMANDE LES ANCIENS NUMÉROS DE MEGA FORCE

.....

AU PRIX DE 40F CHAQUE EXEMPLAIRE (PORT COMPRIS) (50F pour l'étranger)

Je joins un chèque de .....F à l'ordre de MEGA FORCE

NOM.....

PRÉNOM.....

ADRESSE.....

.....

.....

.....

CP.....

VILLE .....

PAYS.....

CONSOLE .....

AGE.....

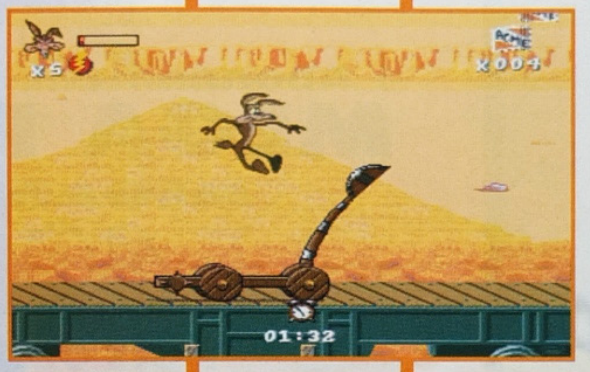
ZAPPING

MEGADRIVE • MEGADRIVE • MEGADRIVE • MEGADRIVE •

Si Desert Demolition ne vous dit rien, je le comprends, c'est normal. Par contre, si je vous dis que les deux héros de ce jeu sont Bip-Bip, dont le véritable nom est Roadrunner, et Vil le Coyote, alors là vous allez dire : "Bon sang, mais c'est bien sûr !". Je dois vous avouer que ça fait chaud au cœur de retrouver ces deux lurons sur notre Megadrive. On va enfin pouvoir assister aux pitreries de ce coyote, qui use de mille et un moyens pour attraper le Roadrunner. Ah... il en rêve, de cet animal. Dans un plat gigantesque, avec une sauce au poivre vert ou une bonne béchamel... Alors, chaque fois que la faim le prend, il se met en quête de ce volatile, à côté duquel Carl Lewis fait figure d'escargot avec des semelles de plomb. Le coyote, tout aussi agile qu'il est, est bien incapable de l'attraper à la course. Et comme la faim justifie les moyens, il invente sans arrêt des pièges archi-loufoques, qui bien évidemment se retournent contre lui. Il ne compte plus le nombre de rochers qui lui ont écrasé le crâne, ou de chutes vertigineuses qu'il a pu faire avant de s'écraser contre le fond d'un canyon. Et quand il en a marre, il invente des moyens de déplacement pour aller aussi vite que sa proie : des patins à roulettes équipés de fusées, des avions bizarroïdes, et des tonnes d'engins qui finissent inévitablement écrasés contre un mur. Mais cela doit finir. Il en a marre. Ce matin, en se réveillant, il s'est juré de mettre fin aux moqueries du Roadrunner, et de l'attraper enfin. Il ne reste plus qu'à trouver comment. Eh bien, on va aller voir tout de suite.

Je ne fais pas les présentations, c'est inutile. Sachez seulement que, si vous avez l'habitude de voir le coyote en personnage principal, là, ce ne sera pas forcément le cas. Vous pourrez également jouer avec le Roadrunner, et essayer d'échapper au coyote.

Ce splendide canon vous propulsera vers des lieux inaccessibles. Vous pouvez l'orienter comme vous le voulez, mais attention à ne pas le pointer vers un mur de rochers.



Voici le genre d'objets pratiques que vous rencontrerez, et qui vous emmèneront dans des endroits difficiles d'accès.

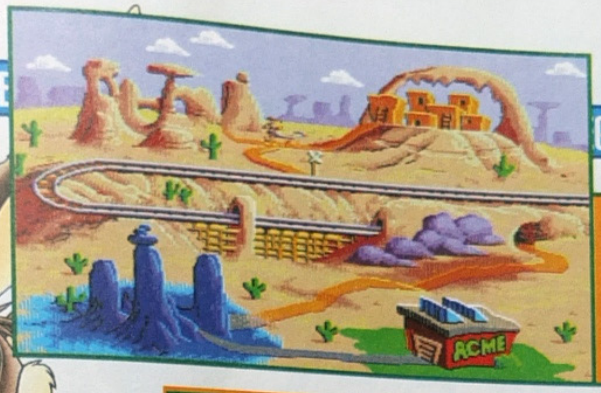
DES
DEMO

Certains rochers gêneront votre passage. Alors, faites sauter tout ça, et passez avant que le rocher ne vous retombe sur le crâne. Attention, entre le déclenchement et l'explosion, ne restez pas trop près de la dynamite. Où alors, placez-vous sur le rocher si vous voulez atteindre un item ou une plate-forme.

✦ L' AVIS DE MEGA FORCE ✦

Les fans du cartoon qui anime vos écrans télé depuis de nombreuses années vont être ravis. Le jeu est ultra-fidèle au modèle original : l'ambiance sonore, les gags, les inventions, et surtout les splendides animations dont sont l'objet les deux personnages de Desert Demolition sont typiques de ce qu'on a pu voir. Techniquement, le jeu est excellent : les personnages sont très bien animés et les gestes et manies du coyote sont retranscrites avec adresse ; les graphismes sont variés, fidèles, bien que parfois pâles en couleur. Quant aux musiques et aux bruitages, s'ils sont, eux aussi, identiques à ceux du cartoon, on ne peut s'empêcher d'avoir un petit regret, car bien que les effets sonores soient nombreux, ils sont souvent répétitifs et, à force, on s'en lasse. Mais ce n'est qu'un détail assez peu important. Peu important comparé à l'intérêt. Car si le jeu est sympa, je regrette qu'il soit aussi simple, tant avec le Coyote qu'avec le Roadrunner, car cela lui donne une durée de vie très courte. C'est vraiment dommage.

LAURENT

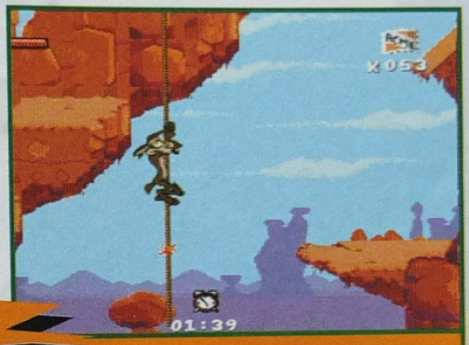


Le jeu compte 5 niveaux divisés en deux, plus un niveau final. Vous vous trimbalerez dans le désert, pour finir dans l'usine Acme en bas de la carte.

© Warner Home Vidéo

ERT
LITION

Pour détruire le camion, que ce soit avec le coyote ou avec le Roadrunner, vous devrez faire tomber des tonneaux dessus, pendant que lui vous lancera des bombes. Lorsque vous n'avez plus de tonneaux, allez à l'opposé, il y en a d'autres. Pour utiliser un levier, ou un détonateur, il suffit de se placer dessus, et de se baisser.



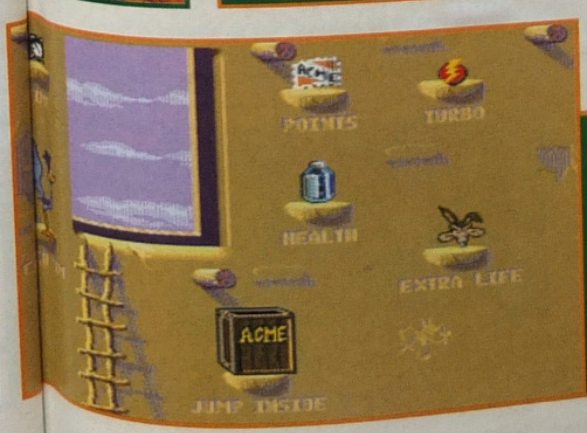
Méfiez-vous du grimper à la corde. Celles-ci prennent feu. Alors, ne restez pas pendu comme une andouille pendant deux heures.

Grâce à un objet trouvé dans une caisse, il faudra jouer à l'équilibriste sur une corde.

MATCH CONTRE

TAZ IN ESCAPE FROM MARS

Ce n'est sûrement pas la technique qui va différencier ces deux softs. Les deux sont fidèles, graphiquement soignés, et jouissent d'une animation sans faille. L'originalité est à peu près la même, en fait, tous deux sont atteints du même défaut : la durée de vie. Cela nous donne un beau match nul.



Voici tous les objets que vous rencontrerez : le réveil vous redonne du temps, le drapeau des points, l'icône avec l'éclair est un turbo, la tête est une vie, la bouteille redonne des points de santé, et la caisse vous permet de trouver des gadgets utiles. Quant au Roadrunner, si vous l'attrapez, il vous donnera plusieurs bonus dont du temps. Mais attention : si vous jouez avec le volatile, vous récupèrerez de la vie avec les graines, et les caisses ne vous seront d'aucune utilité, puisqu'elles serviront de cachette au coyote.

MEGADRIVE

SON 16/20

Le style des musiques est fidèle aux cartoons. Malheureusment, pendant le jeu, elles ne sont pas assez présentes. Les bruitages sont trop répétitifs.

GRAPHISME 17/20

C'est très mignon et fidèle, mais malheureusement, cela manque un peu d'originalité, et parfois de couleur. C'est bien réalisé quand même.

ANIMATION 18/20

Si les animations autour des personnages sont un peu absentes, on ne peut que se féliciter du travail fait sur les deux personnages, et surtout sur le coyote.

MANIABILITÉ 17/20

À l'exception du dernier niveau, où on peine parfois à faire bouger le coyote, il n'y a pas grand-chose à critiquer. Les personnages réagissent vite et bien.

INTÉRET 15/20

Si le jeu n'est pas désagréable, il est trop court, et surtout trop facile. C'est un jeu de plates-formes correct, mais qui ne colle pas au plafond.

✦PLATES-FORMES✦

ÉDITEUR : SEGA
AUTRES STANDARDS : NON
TAILLE DE LA CARTOUCHE : 8 Mb
DIFFICULTÉ : FACILE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3
NOMBRE DE NIVEAUX : 11
NOMBRE DE JOUEURS : 1
PASSWORDS : NON
CONTINUES : OUI

- *Les gadgets du coyote.*
- *Une adaptation fidèle.*
- *L'animation des persos.*
- *La durée de vie.*
- *Manque d'ambiance sonore.*

79%

ZAPPING

Tous les concurrents sont arrêtés sur la ligne d départ, en attente signal et voilà, c'est la première cours championnat de motoc cm3 vient de début chapeaux de roue sieurs concurren vent au sol et t ver leur mot de peine embouteill enchevêt autres cieuse Mais re cours ent 11. pa

BAD BRAIN

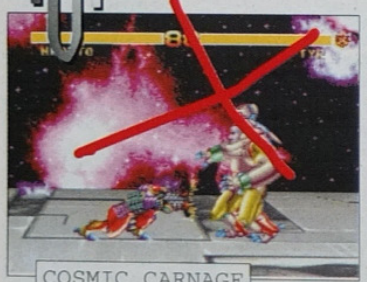
Super les gars, en fouillant dans le courier des Schplütrch débiles, j'ai lu votre p'tite lettre. Je suis TRÉS MÉCONTENT...

"100% FULL MOTION INTERACTIVE VIDEO"

SPACE HARRIER

Y'a ceux qui m'aiment, ce qui est une preuve de goût, ET PUIS, C'EST NORMAL PUISQUE JE SUIS AIMABLE ET POLI. Mais y'a surtout ceux qui m'insultent ?! Ça me fait marrer... ILS ONT LAISSÉ LEUR ADRESSE AU DOS DE L'ENVELOPPE !!! OK, j'vais être magnanime avec ces gars, je vais mettre ça sur le compte de leur âge ; ils ne pouvaient pas réaliser que c'est LEUR VIE QU'ILS METTAIENT EN PÉRIL ! Ah la la... jeunesse inconciente... Le prochain que j'attrape, j'lui coupe les mains pour les lui recoudre sur la tête, on verra comme ça s'il ressemble plus à Goldorak. Bon, passons aux crottes du mois.

ILS NOUS PRENNENT POUR DES ÉBOUEURS AVEC LEUR 32 X ?! OK, elle est cool leur bécane (quoique la mienne soit déjà tombée deux fois en panne...), mais sortir des cartouches comme Space Harrier, Cosmic Carnage et Corpse Killer, c'est pareil que se servir d'une Harley Davidson comme motocrotte !



COSMIC CARNAGE

Cosmic Carnage est tellement faible que j'en ai eu des frissons de honte pour les programmeurs. Sans exagérer, c'est pire encore que la version Master System. Super super, avec ça la PSX n'a qu'à bien se tenir. Il doivent bien rigoler cher Sony. Après cinq minutes de Cosmic Carnage, mes doigts sentaient la crotte.

Space Harrier aussi, c'est tout bénef'... le coup du soft vieux de cent ans qu'on nous ressort à chaque fois... ET POURQUOI PAS UN CASSE-BRIQUES ça manque à ma collec' de supers softs révolutionnaires sur 32X ? C'est poussif, et moche, en plus, la borne d'arcade de 1980 de Space Harrier doit coûter moins cher que cette cartouche. ~~VOLEURS~~ ESCROCS !

J'me gardais Corpse Killer pour la fin. Vous connaissez le mot "INTERACTIF" ? Interactif, c'est quand ça "interagit" avec vous. Par exemple, mon lampadaire est interactif : dès que j'appuie sur l'interrupteur, hop les lampes s'allument... magique ? Non... interactif ! En résumé, dès qu'il y a marqué interactif quelque part, ça signifie qu'ils vont essayer de vous faire passer un couvercle de poubelle pour une antenne parabolique. Et qu'est-ce que je vois d'écrit sur la boîte de **Corpse Killer**... "100% FULL MOTION INTERACTIVE VIDEO". Chouette, encore un film interactif pourri à six cents balle la minute. Même ma tata Martine, elle fait mieux avec son camescope. Alors si Corpse Killer vous a plu, envoyez-moi votre pognon, je vous ferais parvenir " Tonton Maurice à La Baule " et " Le Mariage de Ginette Poullard ", deux productions 100% Tata Martine, deux films super interactifs et multimédias. Heureusement que la 32X, c'est décoratif. Ça va me faire un super presse-livres. Chui écœuré.

CORPSE KILLER

BAD BRAIN

ONCOURS COLUMBIA TRISTAR FILM / GLENAT / VIRGIN FRANCE

- QUESTIONS -

1- Quel est le nom de l'acteur incarnant le personnage de Guile à l'écran ?
   a- Sylvester Stallone
   b- Jean-Claude Van Damme
   c- Arnold Schwarzenegger

2- Qui a édité les BD Akira et Street Fighter en France ?
   a- Glenat
   b- Marvel
   c- Semic

3- Quel est l'éditeur de la musique du film Street Fighter ?
   a- Sony
   b- Virgin
   c- Touchstone Records

QUESTION SUBSIDIAIRE : Trouvez un slogan qui caractérise au mieux STREET FIGHTER

- LES LOTS -

1er AU 20e PRIX : 1 place de cinéma pour aller voir STREET FIGHTER +1 affiche du film STREET FIGHTER + 1 BD STREET FIGHTER + 1 single de la musique du film.
21e AU 30e PRIX : 1 place de cinéma pour aller voir STREET FIGHTER + 1 affiche du film STREET FIGHTER + 1 single de la musique du film
31e PRIX AU 150e PRIX : 1 place de cinéma pour aller voir STREET FIGHTER + 1 affiche du film STREET FIGHTER
151e PRIX AU 300e PRIX : 1 affiche du film STREET FIGHTER

- BULLETIN REPONSE -

à remplir et à renvoyer avant le 3 AVRIL 1995 à

MEGA FORCE/Concours STREET FIGHTER 6 Bd du Général Leclerc 92110 Clichy

Remplir le bulletin de participation en lettres capitales SVP

NOM : .....
PRÉNOM : .....
ADRESSE : .....
CODE POSTAL : ..... VILLE : .....
AGE : .....

Réponse 1 : A B C *(entourez la lettre correspondant à la bonne réponse.)*
Réponse 2 : A B C *(entourez la lettre correspondant à la bonne réponse.)*
Réponse 3 : A B C *(entourez la lettre correspondant à la bonne réponse.)*

Réponse question subsidiaire : .....
.....
.....
.....

- LE REGLEMENT -

1) Columbia Tristar Film, Glenat, Virgin France, Mega Force organise un concours qui sera clos le 3 avril 1995 à minuit.
2) Tout le monde peut y participer, sauf les membres des sociétés organisatrices.
3) La participation implique l'envoi d'un bulletin de participation original. Les bulletins raturés, incomplets ou illisibles ne seront pas pris en compte.
Les bulletins de participation ainsi que le règlement du concours sont disponibles gratuitement sur simple demande à l'adresse du magazine.
4) Les gagnants seront personnellement avisés, et les lots seront envoyés avant le 20 avril 1995.
5) Les bulletins de participation seront soumis à l'appréciation d'un jury qui opérera un classement pour l'attribution des lots.

GAUMONT COLUMBIA TRISTAR HOME VIDEO

Virgin Glénat

SAMURAI SHODOWN

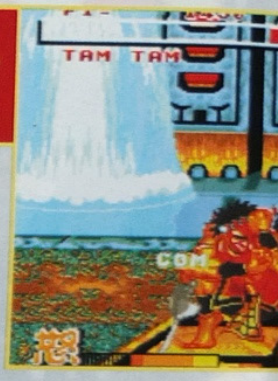
Bienvenue dans l'Asie des Samouraïs ! Nous allons faire un sacré saut dans le passé, pour nous retrouver quelque part entre l'an 1192 et 1867, l'époque glorieuse où ces guerriers étaient encore au pouvoir, dirigeant le Japon d'une poigne de fer. Leurs sabres étaient leur arme principale, et ils la maniaient avec une dextérité qui laisserait pantois et hébété le champion du monde d'escrime. Mais s'ils maniaient cette puissante lame de métal en virtuoses, ils avaient également à leur disposition une autre arme tout aussi efficace : leur corps. Pour être prêts à toute éventualité, y compris la perte de leur sabre, ces valeureux samouraïs maîtrisaient parfaitement le combat à mains nues, et étaient capables de mettre une dérouillée en deux temps trois mouvements aux combattants qui avaient la folie de vouloir les affronter. Les samouraïs étaient donc respectés. Et vous apprendrez à en faire autant avec Samuraï Shodown. Vous n'aurez pas le choix. Au XVIIIème siècle, on ne badine pas avec l'amour... Euh, non... les traditions. Et si vous avez le malheur de vous écarter du droit sentier de la justice, gare à vous. C'est l'erreur qu'a commise Amakusa, pourtant lui aussi un samouraï. Mégalomane jusqu'au bout du sabre, il compte devenir le maître des lieux, et entrer en guerre avec tous ceux qui l'empêcheront de conquérir en paix. Malheureusement, cela n'est pas du goût de tous. Des pays vont donc envoyer un ou plusieurs combattants, afin de vaincre l'horrible pas beau qui est en guerre avec le monde. Y compris vous, qui aurez à battre un bon paquet de guerriers avant de parvenir à Amakusa.

WAN FU

↓↘→+Y Épée enflammée.

↓↘→+Y Heavy Metal.

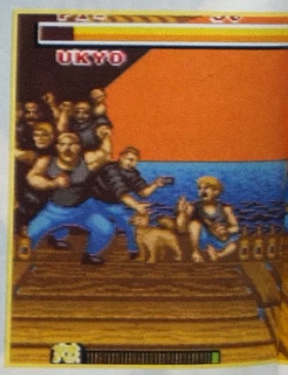
Si votre adversaire perd son arme, empêchez-le de s'en approcher. Il sera beaucoup plus vulnérable. Mais méfiez-vous, cela peut vous arriver à vous aussi.



↓↘→+Y Attaque ras du sol.

UKYO

↓↙←+Y Coupe-choux.



✦ L'AVIS DE MEGA FORCE ✦

Voilà un soft qui va plaire. Pour deux raisons. La première est que les jeux de baston ont toujours du succès. Qu'on aime où qu'on n'aime pas, une fois qu'on commence à y jouer, on n'arrête plus. La deuxième tient au jeu en lui-même. C'est un plaisir d'y jouer, et de faire des coups spéciaux. Car ceux-ci sont dans l'ensemble faciles à réaliser. Au bout de quelques parties, on peut déjà en déclencher un paquet d'entre eux.. Hormis cette panoplie, les combattants disposent également de coups pour le corps à corps telles que les projections... Et puis, il y a quelques trucs originaux non négligeables : perte du sabre, items bonus, rapports de force... Cela aurait pu être un deuxième SFII. Mais non... L'animation n'est pas au rendez-vous. Les ombres clignotent, les personnages de fond, à l'exception de l'arbitre et du distributeur de bonus, sont immobiles, et même les combattants ne sont pas des chefs-d'œuvre du genre. Mais, malgré sa réalisation moyenne et grâce au plaisir de jeu, Samuraï Showdown est une valeur sûre.

LAURENT

SAMURAI SHODOWN

Pour tous les coups spéciaux qui vont vous être fournis, considérez que votre joueur est à gauche de l'écran.

JUBEI

↓↘→+Y Onde de feu.

NAKORURU

↓↘→+Y Attaque en flammes.

←↙↓+A Attaque aéroportée.

→↘↓↙←+Y Attaque faucon.

MATCH CONTRE MORTAL KOMBAT 2

Les grands ne se comparent qu'aux grands. Normal donc, d'assister à une confrontation avec MK 2. Samuraï Shodown supporte d'ailleurs très bien la comparaison. Question maniabilité et plaisir de jeu, on s'y retrouve. On préfèrera même les musiques de celui-ci. Là où se fait la différence, c'est sur le chapitre graphisme/animation et nombre de coups. MK 2 l'emporte d'un poil.

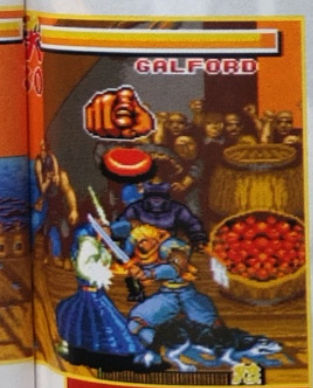
TAM TAM

↓↘→+Y Boule de feu.

↓↘→+Y Lance-crâne.

←2 sec→+Y Sabre-tourniquet.

Si vous vous prenez trop de coups dans les dents, votre combattant deviendra entièrement rouge, et entrera en furie. Cela durera quelques secondes, mais profitez-en pour frapper l'adversaire. Les coups seront plus puissants.



Vous vous retrouverez parfois en corps à corps, et ce sera le plus physique qui l'emportera. Appuyez rapidement sur les boutons. Le perdant risque de se retrouver sans sabre.

KYOSHIRO

↓↙←+Y Lance-flammes.

↓↙←+A Bomb Rebond.

Voici quelques items qui pourront tomber sur la piste de combat. Évitez la bombe pour les raisons que vous pouvez deviner. Les autres donnent des points. Vous trouverez même un poulet qui vous redonnera de l'énergie.

HAOHMARU

↓↘→+Y Tornade.

CHARLOTTE

↓↙←+Y Laser Rapier.

Z à répétition Thunder Rapier.

GEN AN

↓↘→+Y Crache-poison.

HANZO

←2 sec→+Y Ninja Blast.

↓↘→+Y Shuriken.

GALFORD

↓↙←+Y Chien enflammé.

↓↘→+Y Heat knives.

MEGADRIVE

SON 16/20

Des musiques agréables ornent le jeu, et ne nous incitent pas à baisser le volume. S'il y a quelques digits, on aurait souhaité une meilleure qualité.

GRAPHISME 16/20

Les graphismes manquent de finesse, surtout dans les décors de fond. Les sprites sont, eux, mieux dessinés et rendent le tout esthétique.

ANIMATION 15/20

On regrette le manque d'animation autour des combats. On sent également les combattants assez poussifs. L'ensemble est fluide et sans ralentissements.

MANIABILITÉ 15/20

Si les coups se réalisent facilement, il n'est pas toujours évident de les utiliser. Mais dans l'ensemble, le jeu n'est pas rébarbatif à l'utilisation.

INTÉRET 17/20

Quelques originalités, une tonne de coups, des combats variés donnent beaucoup de plaisir de jeu, et une envie irrépressible d'éclater tout le monde.

✦ BASTON ✦

ÉDITEUR : SEGA
EXISTE SUR : SNIN, NEO GEO
TAILLE DE LA CARTOUCHE : 24 Mb
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 8
NOMBRE DE COMBATTANTS : 12
NOMBRE DE JOUEURS : 2
PASSWORDS : NON
CONTINUES : NC

\+ *Les armes et sabres.*
\+ *Les bonus vies et points.*
\+ *La variété des coups.*
\- *La faiblesse de l'animation.*
\- *Certains coups trop longs.*

ZAPPING

MEGA-CD • MEGA-CD • MEGA-CD • MEGA-CD • MEGA-CD • MEGA-CD • MEGA

« Pour vivre une pleine existence, il faut gagner... Vivre pour gagner uniquement, c'est perdre ! La voix du combat détermine votre destin ! Souvenez-vous que tous les secrets d'un grand Maître demandent de la patience et de l'ingénuité à apprendre. Se voir, c'est se protéger. Voir les autres autour de vous, c'est les battre ! La victoire et la rivière ont cela en commun que la course de chacune épouse la forme de toutes les choses qu'elle veut surmonter ! Le succès vient d'un bon plan. Trouvez votre plan dans ce qui se passe devant vous ! Evaluez le combat avant d'attaquer. Etudiez la stratégie de votre ennemi et vous devriez gagner !" Voici quelques-unes des phrases "philosophiques" que vous pourrez découvrir dans ce jeu et sur lesquelles vous pourrez longuement méditer... Le Grand Maître Kai vous a envoyé dans un temple Shaolin pour chercher un masque aux pouvoirs surnaturels. Evidemment, votre mission va se compliquer et les combats devenir une nécessité.

À chaque fois que vous gagnez un combat, vous remportez un objet qui vous donne des pouvoirs supplémentaires. Vous pouvez ainsi avoir 3 coups secrets, 9 pouvoirs spéciaux (recharge énergie...) et trois coups plus ou moins illégaux que vous pourrez utiliser lors de votre ultime confrontation !

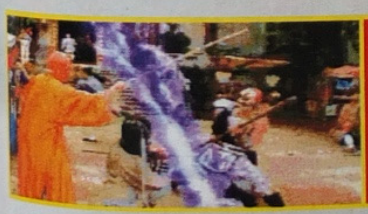
Pour gagner un combat, vous devez envoyez votre adversaire deux fois au sol. Ici, vous avez battu Stone, un lutteur mongolien. Notez que les adversaires ont des styles différents de combat.

Ici, vous avez réussi à repousser votre adversaire en lui donnant un double coup de paume sur le torse.

SUPREME WARRIOR

Ici, vous assistez à un cours d'Arts Martiaux.

Voici Swei-Jin, l'une des gardes du corps du maître du vent. Chaque maître, celui du vent, de la terre et du feu, a deux gardes du corps. Fang Tu, le dernier adversaire, a également deux gardes du corps, et des Shaolin en plus ! En mode Facile, un pied ou une main apparaît à différents endroits pour vous indiquer que faire et à quel moment.



Les scènes du jeu ont été tournées à Hong-Kong par de vrais champions d'Arts Martiaux !

Il existe 5 sortes de coups de poing.

✦ L' AVIS DE MEGA FORCE ✦

Une fois de plus avec le Mega-CD et avec Digital Pictures, voilà un jeu dit "interactif" et, comme à l'accoutumée, mon discours sera le même. Certes, avec Supreme Warrior l'originalité est un peu plus forte, puisqu'il s'agit du premier jeu de baston dit "interactif". Bien que l'on puisse réaliser un nombre assez important de techniques, combattre contre douze adversaires différents, et prendre des potions pour gagner de la vie ou devenir invisible, le jeu est difficilement appréhendable. En effet, il est par exemple impossible d'attaquer quand on le veut et de la manière que l'on souhaite, ce qui est logique puisque "l'interactivité" est toujours et encore trop relative. En fait, c'est hyper frustrant et on a presque envie d'exploser la télé à coups de shoot ! Enfin, l'interface entre le joueur et ce qui se passe à l'écran est parfois incompréhensible ; ce qui conduit à certaines aberrations !

FRANCIS

MEGA-CD

SON	13/20	GRAPHISME	14/20
ANIMATION	12/20	MANIABILITÉ	10/20
INTÉRET	12/20		

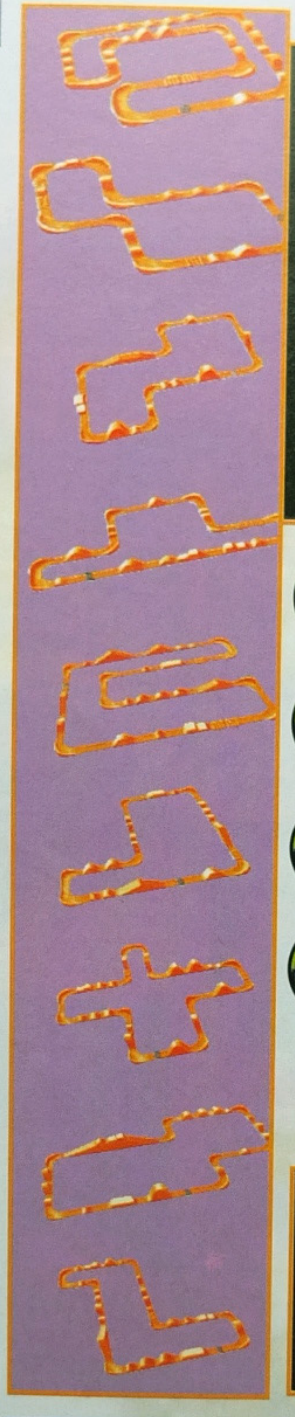
✦ SPORT ✦

ÉDITEUR : DIGITAL PICTURES
EXISTE SUR : 3DO, PC CDROM
NOMBRE DE CD : 2
DIFFICULTÉ : DIFFICILE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3
NOMBRE D'ENNEMIS : 12
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUES : NON
SAUVEGARDE : OUI

66%

ZAPPING

Tous les concurrents sont arrêtés sur la ligne de départ, en attente du signal et voilà, c'est fait, la première course du championnat de motocross 125 cm3 vient de débuter sur des chapeaux de roue ! Déjà plusieurs concurrents se retrouvent au sol et tentent de relever leur moto avec beaucoup de peine car c'est un vrai embouteillage. Les motos sont enchevêtrées les unes dans les autres et ce sont là de précieuses secondes de perdues ! Mais rendons-nous en tête de la course où la bataille fait rage entre le numéro 7 et le numéro 11. Putain, la vache, ils doivent pas vraiment s'aimer, ces deux-là, à voir les coups qu'ils se donnent. Regardez ! Alors que les deux motos se trouvaient à presque 15 mètres de hauteur, le numéro 7 a frappé la moto de son adversaire d'un coup de pied sauvage. L'accident était inévitable vu la force du coup et voilà le numéro 11 au beau milieu des mottes de paille qui jalonnent le circuit. Quelle intensité pour le début de cette première course ! Tout à fait Albert, les concurrents semblent un peu nerveux, à croire aussi les nombreuses erreurs de conduite qu'ils commettent. Le classement ne cesse de changer au fil des minutes et je pense que jusqu'à la fin des 5 tours de circuit, il ne sera pas possible de donner un pronostic. Effectivement, François, les chutes sont nombreuses, mais il faut préciser que ce circuit a entièrement été redessiné depuis l'année dernière, ce qui peut expliquer beaucoup de choses... Mesdames et Messieurs, nous allons interrompre quelques secondes l'image pour une courte page de publicité et nous nous retrouvons juste après...

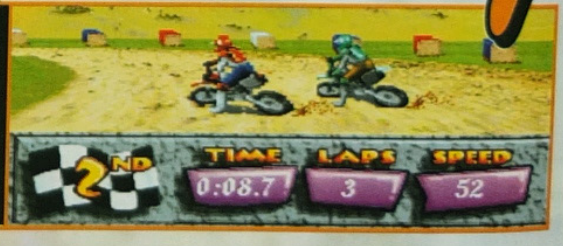


Voici quelques-uns des 12 circuits disponibles. En mode Entraînement, vous pouvez courir sur celui de votre choix. Contrairement à ce que l'on peut voir sur l'image, les virages ne sont pas relevés.

Vous devez arriver dans les trois premiers pour pouvoir passer au circuit suivant.

MOTO Champ

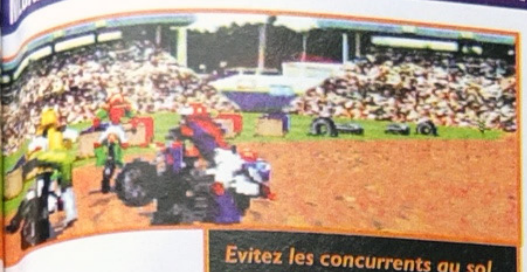
En lutte pour la première place ! En bas de l'écran, vous voyez votre position, votre temps, le nombre de tours restants et votre vitesse.



✦ L' AVIS DE MEGA FORCE ✦

Il est certain que sans la 32X, ce jeu n'aurait jamais existé tel qu'il est ; néanmoins, on est en droit de demander bien mieux étant donné les capacités, sur le papier du moins, de cet accessoire ! Quoiqu'il en soit, Motocross est un bon jeu qui vous plaira pour trois raisons principales : primo, il est possible de jouer à deux : deuxio, c'est super fun de bondir et de rebondir sur les mille et une bosses des circuits et, tertio, la maniabilité de la moto est excellente et par conséquent la conduite particulièrement agréable. Mais bon, tout n'est pas parfait. Les effets sonores, par exemple, manquent singulièrement de punch, les circuits d'originalité et, globalement, la réalisation de ce jeu n'est pas très complète. Intéressant à voir, Super Motocross n'est pas sans reproche, il a néanmoins l'avantage d'exister et de tenter d'exploiter quelques capacités de la 32X

FRANCIS



Evitez les concurrents au sol pour ne pas provoquer un carambolage.

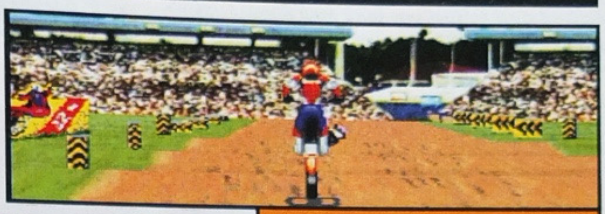
C'est le départ et il est très difficile de se frayer un chemin parmi la douzaine de concurrents.

Coupez les virages pour gagner du temps.

MATCH CONTRE

LE VENT DU NORD

Qu'il vienne du nord ou du sud, le vent reste et restera toujours le vent, un truc qui souffle bizarre et non palpable. Tout comme l'adversaire de Motocross Championship sur MD32X. Eh oui, comment voulez-vous que l'on fasse un match sur une machine toute nouvelle qui ne possède que quatre ou cinq jeux, hein je vous le demande. Nous, on ne se le demande plus.

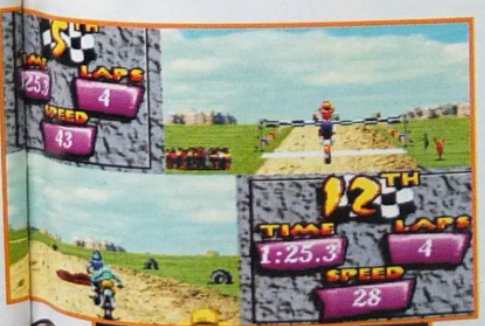


CROSS Championship

Pour passer les petites bosses, pour faire des sauts et pour contrôler le retour au sol, vous devez vous mettre en roue arrière.

Oups ! Vous avez freiné à temps et évité la chute de justesse.

Lors des sauts, vous pouvez tourner votre bécane pour faire des figures et pour repartir dans le bon sens du virage lorsqu'il y en a un.



Si la route est assez large sur ce circuit, ce ne sera pas toujours le cas.

Voici la vue en mode deux joueurs. Evitez la boue si vous ne voulez pas vous gaufrer.

Baissez la tête pour accélérer lorsque la route le permet.

MD 32 X

SON 13/20

L'ambiance n'est pas convaincante et manque de réalisme. Les effets sonores, dont le bruit des motos, sont trop discrets. Mais les musiques sont bien !

GRAPHISME 15/20

Les textures utilisées sont cools et sont fidèles à celles que l'on peut trouver sur un véritable terrain de motocross. L'ensemble est bien réalisé.

ANIMATION 14/20

L'impression de vitesse est assez bien rendue et les différentes positions des motos réalistes. Néanmoins, l'animation devient brouillonne.

MANIABILITÉ 16/20

Seuls les coups de poing et de pied posent de temps à autre des problèmes. À part cela, la conduite est vraiment très agréable !

INTÉRET 15/20

Bien que la vue soit petite, la possibilité de jouer à deux simultanément apporte beaucoup de piment ! Ce titre est plus un jeu d'arcade qu'une simulation.

✦ SPORT ✦

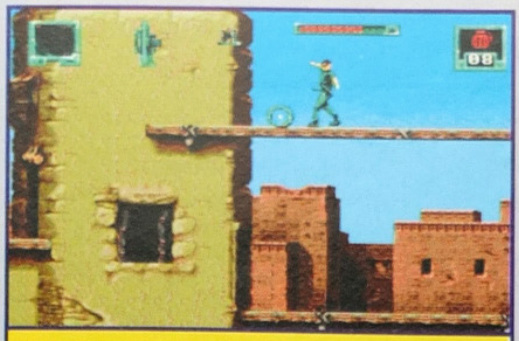
ÉDITEUR : SEGA
AUTRES STANDARDS : NON
TAILLE CARTOUCHE : 32 Mb
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3
NOMBRE DE CIRCUITS : 12
NOMBRE DE JOUEURS : 1 ou 2
PASSWORDS : OUI
CONTINUES : OUI

- \+ Les sauts.
- \+ Les virages en dérapage.
- \+ Le mode deux joueurs.
- \- Des décors pas assez variés.
- \- Des circuits trop faciles.

80%

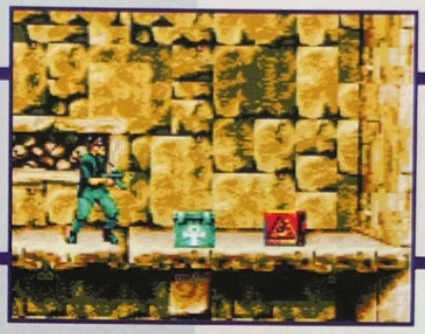
ZAPPING

MEGADRIVE • MEGADRIVE • MEGADRIVE • ME



Qu'est-ce qu'il ne faut pas faire pour gagner une vie supplémentaire ! Prenez garde car vous pouvez vous blesser sur certaines chutes un peu hautes.

Qui n'a jamais rêvé de voyager à travers le temps !? Les cinéastes s'en sont d'ailleurs déjà inspirés dans leurs films. On se souvient par exemple de la toute première "machine à remonter le temps" qui a très longtemps animé nos rêves, des célèbres "Retour vers le futur" ou, tout récemment, de "Stargate" bien entendu ! Le jeu reprend l'idée du film mais l'histoire elle-même a été un tantinet modifiée pour l'occasion. Tout commence lorsque Daniel Jackson, un jeune égyptologue qui ne manque pas d'idées, a réussi à faire fonctionner une très ancienne machine à remonter le temps, découverte en Égypte et baptisée "Stargate". Immédiatement, un bataillon des forces spéciales est passé à travers la "Stargate" pour se retrouver sur la planète Abydos, située dans une partie inconnue de l'univers. À leur arrivée, le bataillon fut pris dans une tempête de sable et le dénommé O'Neil (vous) se vit séparé du groupe et se retrouva seul sur une terre inconnue et hostile. Par chance il retrouva peu de temps après la trace du jeune Daniel Jackson pour apprendre malheureusement que le reste de son équipe avait été attaqué par un dénommé Ra, maître de ce monde. Au même instant, O'Neal remarqua qu'il ne portait plus la bombe nucléaire qu'il avait emportée avec lui... En fait, les habitants d'un village proche avaient aidé le groupe à échapper à Ra mais, dans leur fuite, tout leur équipement avait été abandonné. En apprenant cela, O'Neal décida de retrouver les caisses de matériel, indispensables à leur mission. De fil en aiguille, O'Neal se retrouve embarqué dans une folle histoire.



STA

Hé oui, c'est ce petit bouton qui vient de vous ouvrir la porte du bas.

✦ L' AVIS DE MEGA FORCE ✦

Je vous avoue ne pas avoir été hyper enthousiasmé par ce jeu, en grande partie à cause de la maniabilité. Les fonctions des boutons (que l'on ne peut pas changer) ne suivent pas la logique que l'on retrouve dans les autres jeux. C'est assez perturbateur. De plus, le personnage peut faire de nombreuses actions et, là encore, on remarque que les enchaînements n'ont pas été étudiés pour le mieux. Mais bon, ce n'est pas insurmontable... Stargate est tout de même un très bon jeu, trop classique mais assez intéressant. Vous serez aussi agréablement surpris de sa qualité graphique. Plutôt difficile, il vous tiendra en haleine assez longtemps pour justifier son achat. Essayez-le tout de même avant de mettre la main au porte-feuille.

FRANCIS

Vous devrez affronter deux fois Anubis durant tout le jeu. Ici, vous devez le vaincre pour que la plate-forme sur laquelle vous vous trouvez se mettent en route et vous permettent de continuer votre mission.

MATCH CONTRE ALIEN 3

Plus de deux ans après Alien III, Stargate en reprend le principe. Tous deux d'une très bonne réalisation technique, il n'y a malheureusement pas eu suffisamment de modifications entre les deux jeux pour préférer Stargate, d'autant que l'animation n'a absolument rien gagner en rapidité. Sans aucune hésitation et malgré une lutte farouche, je déclare Alien 3 vainqueur.

Impossible de passer, un rayon d'énergie vous bloque le passage. Trouvez les différents mécanismes ouvrant ce type de porte.

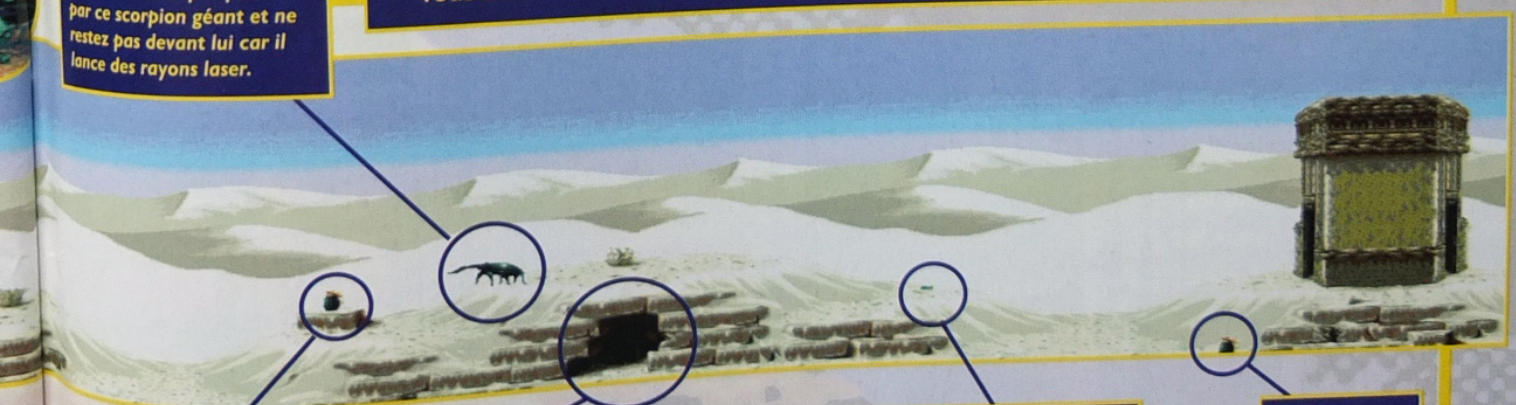
Ramassez sur votre passage tous les objets que vous rencontrez. Vous pouvez ainsi obtenir des grenades plus puissantes, un tir plus rapide et plus meurtrier. Vous pouvez aussi trouver des kits médicaux. Vous ne pouvez pas tirer sans cesse avec votre mitrailleuse car elle chauffe, mais une des options vous permet de refroidir votre arme et donc de tirer sans interruption pendant un certain temps...

Dès que vous sortez des maisons, des oiseaux géants vous attaquent. Courez vous mettre à couvert mais ne vous croyez pas pour autant sain et sauf car d'autres monstres rôdent un peu partout. Utilisez vos grenades qui sont très efficaces sinon, il vous faudra beaucoup de temps pour en venir à bout avec votre mitrailleuse.

RGATE

Au début du jeu, vous vous trouvez seul dans le désert sans savoir quoi faire. Avancez droit devant vous jusqu'à rencontrer le soldat Jackson... Il vous demandera de ramasser 5 caisses d'équipements. Entrez dans la grotte proche de là pour les trouver. Ensuite, vous devrez vous rendre à la ville de Nagada, qui se trouve complètement à l'est...

Ne vous laissez pas pincer par ce scorpion géant et ne restez pas devant lui car il lance des rayons laser.



Ramassez les grenades.

Inutile de vous attarder en inspectant cette grotte. Vous n'y trouverez qu'un kit médical et de nombreux monstres !

Regardez où vous mettez les pieds, c'est une mine.

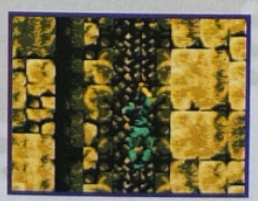
Ramassez les grenades.

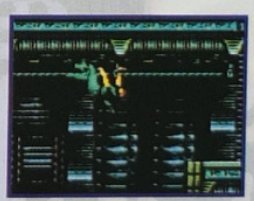
Ici, votre mission consiste à armer huit habitants de la ville de Nagada pour qu'ils vous aident à affronter l'ennemi. Ce désert est très dangereux à cause du nombre important de monstres que vous y rencontrerez.

Une fois armé, cet homme arrêtera tout ennemi qui se présentera devant lui.

Ces bestioles se camouflent dans le sable.

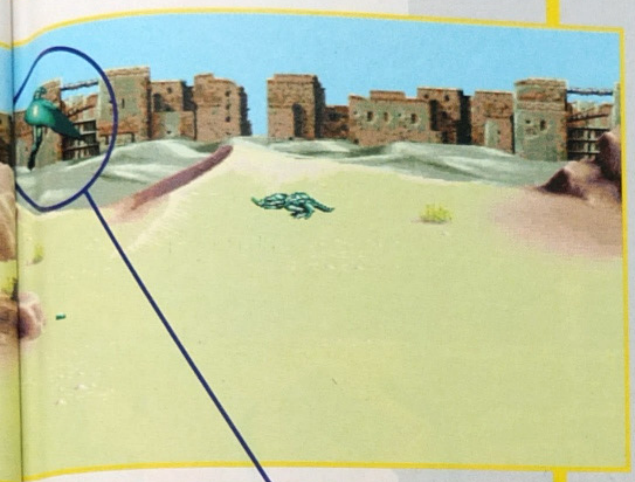
Voici la plupart des actions qu'il vous sera permis d'exécuter. Courir tout en canardant, sauter, se baisser pour éviter des tirs ou simplement pour pénétrer dans des endroits étroits, s'agripper un peu partout, lancer des grenades au ras du sol ou plus en hauteur...., vous êtes un terrible soldat !



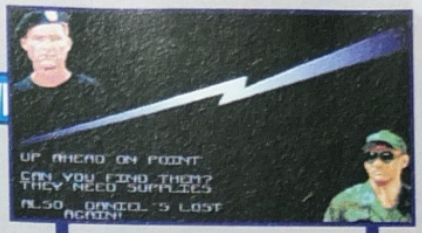


Quel chemin emprunter pour arriver rapidement où vous devez vous rendre ? Vers la fin du jeu, vous aurez un autre choix de ce type mais cette fois avec 6 portes.

STAR



Méfiez-vous de cet oiseau qui balance des bombes en passant au dessus de votre tête.



À chaque fois que vous voyez cet écran, cela signifie que vous avez avancé dans votre mission. Soit vous avez rencontré une personne, soit vous avez été contacté par radio.

Vous le pensiez mort et voilà que vous le retrouvez au fond d'une grotte ! Vous serez parfois amené à libérer des personnes.

Regardez attentivement quelques mètres devant vous et constatez que la pierre est fendue. Si vous marchez dessus, vous êtes certain de tomber.

Attrapez le crochet et laissez-vous aller. Vous devrez ensuite sauter de rocher en rocher pour pouvoir reprendre un crochet et finalement arriver devant une entrée.

MEGADRIVE

SON 14/20

Les musiques ne sont pas très enthousiastes et se font un peu trop discrètes. En revanche, les effets sonores sont assez agréables.

GRAPHISME 17/20

Les graphismes sont très fins et la palette de couleur bien harmonisée. Le personnage ainsi que les ennemis sont dessinés avec précision.

ANIMATION 16/20

Un gros effort a été porté sur le réalisme du personnage ! Ses mouvement sont parfaitement souples, mais restent cependant un peu lents.

MANIABILITÉ 14/20

Le personnage ne s'accroche pas toujours lorsqu'on le voudrait et, à vrai dire, le maniement de la manette n'est pas très intuitif.

INTÉRET 16/20

Si le scénario est un peu simple, la qualité des graphismes incite le joueur à aller plus loin dans le jeu et après tout, c'est bien là l'essentiel.

✦ PLATES-FORMES ✦

ÉDITEUR : ACCLAIM
EXISTE SUR : GG, SNIN, GB
TAILLE CARTOUCHE : 16 Mb
DIFFICULTÉ : DIFFICILE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3
NOMBRE DE NIVEAUX : N.C.
NOMBRE DE JOUEURS : 1
PASSWORDS : OUI

- + *La finesse des graphismes.*
- + *L'animation du personnage.*
- + *Les passwords.*
- - *La maniabilité.*
- - *Le manque d'originalité.*

86%

ZAPPING

GAME GEAR •

Voici l'histoire de Ristar, une petite étoile filante très fatiguée qui dormait paisiblement depuis de longues années pour reprendre quelques forces. Après avoir voyagé partout dans l'univers et illuminé de nombreuses planètes sur son passage, un tel repos était bien mérité ! Pourtant, elle va être dérangée en plein rêve et dotée de pouvoirs extraordinaires afin de venir en aide à plusieurs planètes en péril. En effet, la constellation de Valjee a été attaquée par le démoniaque souverain de Despair, qui y sème depuis peu terreur et désolation. Ristar, plus forte que jamais, se lève du lit sans faire un pli et s'envole en direction de la première des sept planètes qu'elle devra libérer. Ces planètes étant totalement différentes les unes des autres, elle se retrouvera dans des paysages variés, tantôt ensoleillés, tantôt recouverts de neige... Intelligente et tenace, elle n'abandonnera jamais, même face aux plus impressionnants monstres. Vivez le destin exceptionnel d'une petite étoile filante...

Mais où mène cet haricot géant ?

Attrapez un ballon pour remonter doucement et balancez-vous pour atteindre la terre ferme.

Trouvez un objet pour le déposer sur le ressort.

L'ennemi vous a laissé sa lance, utilisez-la à votre tour.

Etirez vos bras pour briser les blocs ou attraper les étoiles.

Ristar
The Shooting Star

Accrochez-vous fort et avancez en vous balançant.

Le Boss du premier niveau... Ne vous laissez pas paralyser par ses rayons ! Touchez-le plusieurs fois pour en venir à bout.

Trouvez tous les coffres car ils renferment des trésors.

✦ L' AVIS DE MEGA FORCE ✦

Cette petite étoile filante a tout d'une grande ! L'ambiance musicale est extraordinairement vivante et que dire de la maniabilité qui frôle la perfection. Ça ressemble fort étrangement à un Sonic, la présentation des niveaux, les graphismes, la maniabilité du personnage... tout nous le rappelle. Ristar est un excellent jeu, aux décors variés et colorés dans lequel vous dirigez une petite étoile qui ne manquera pas de vous surprendre par son agilité. Beaucoup d'action, un peu de réflexion, le cocktail est explosif ! Une nouvelle star est née et ça tombe bien car on commençait à s'ennuyer.

FRANCIS

GAME GEAR

SON	18/20	GRAPHISME	16/20
ANIMATION	16/20	MANIABILITÉ	18/20
INTÉRET	17/20		

✦ PLATES-FORMES ✦

ÉDITEUR : SEGA
TAILLE CARTOUCHE : 4 Mb
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE NIVEAUX : 7
NOMBRE DE JOUEURS : 1
PASSWORDS : OUI
CONTINUES : OUI
AUTRES STANDARDS : MD

90%

Complétez votre collection !

Bon de commande

à renvoyer à MEGAPRESS, Réassort, 103 boulevard MAC DONALD, 75019 PARIS

☐ Je commande les anciens numéros de MEGA FORCE
au prix unitaire de 40F (France, port compris)
au prix unitaire de 50F (Etranger, port compris)
(les numéros 1 et 2 sont épuisés)
(les numéros 9 et 34 sont livrés avec la cassette vidéo SEGA)

N° ☐☐ ☐☐ ☐☐ ☐☐ ☐☐ ☐☐ ☐☐ ☐☐
☐☐ ☐☐ ☐☐ ☐☐ ☐☐ ☐☐ ☐☐ ☐☐

☐ Je commande le Hors-Série SONIC
au prix unitaire de 40F (France, port compris)
au prix unitaire de 50F (Etranger, port compris)

Total de mon chèque, établi à l'ordre de MEGAFORCE :
_____ FF

NOM : _____ PRÉNOM : _____
ADRESSE : _____
_____
CP : _____
VILLE : _____
PAYS : _____
TÉL. : _____
AGE : _____

TRICHEZ COMME UN PRO AVEC LE Pro ACTION REPLAY

MASTER SYSTEM, GAME GEAR, MEGA DRIVE*

*Nouvelle version "AR2" pouvant servir d'adaptateur universel, dotée du "Special Fx System", et contenant déjà en mémoire des centaines de codes pour divers jeux.

Le PRO ACTION REPLAY est un accessoire indispensable qui se branche entre votre console et votre jeu et qui vous permet :
- D'utiliser les codes donnés par MEGA FORCE pour avoir PLUS D'ENERGIE, D'ARMES, DE VIES INFINIES, etc.
- De trouver vos propres codes et de les utiliser directement.

Pro CDX

Cet accessoire vous permet de jouer avec les CD japonais et US sur votre MEGA-CD français.

TOUS LES CODES ACTION REPLAY SUR LE **3615 MEGA FORCE**

BON DE COMMANDE

à retourner à MEGA FORCE ● ACTION REPLAY
103 Bd MacDonald ● 75019 Paris

OUI ! je veux recevoir :
❒ **PRO ACTION REPLAY** pour **MEGADRIVE** au prix de **390 FF (+ 30 FF*)**
❒ **PRO ACTION REPLAY** pour **GAME GEAR** au prix de **275 FF (+ 30 FF*)**
❒ **PRO ACTION REPLAY** pour **MASTER SYSTEM** au prix de **275 FF (+ 30 FF*)**
❒ **PRO CDX** pour mon **MEGA CD** au prix de **379FF (+ 30 FF*)**

(*) : 30 FF DE PARTICIPATION AUX FRAIS DE PORT

Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
.....
Ville : ..... C.P. : ..... Age : .....

Je joins un chèque de ..... à l'ordre de MEGA FORCE
Délai d'expédition : 3 semaines

AILLEURS ET MAINTENANT

EVERYTHING BUT SEGA • EVERYTHING BUT SEGA • EVERYTHING BUT SEGA • EVERYTHING B

everyth

Plébiscité par bon nombre d'entre vous, Ailleurs et Maintenant revient dans MegaForce et cela nous fait plaisir. Aussi fans sommes-nous d'une console, cela ne doit pas nous empêcher de voir et de connaître les titres qui cartonnent sur les autres machines, et Dieu sait qu'il y en a.

thelord of the rings

SUPER NINTENDO-INTERPLAY

Retrouvez l'univers magique de Tolkien dans cette adaptation du premier volume du Seigneur des Anneaux. Cette aventure vous met dans le peau de Frodo, neveu de Bilbo et hobbit de son état. Il devra ramener l'anneau que lui a donné son oncle à Elrond, dans sa lointaine demeure de Rivendell. Un soft attachant grâce à la fantastique ambiance dégagée par les graphismes, la musique, etc.

street hoop

NEO GEO CD-SNK

Tout d'abord, qui dit Neo Geo, dit forcément arcade, et en arcade le jeu de basket culte, c'est bien évidemment NBA Jam Tournament. Si Street Hoop reprend le thème de ce dernier, les qualités graphiques de ce dernier ne sont plus à démontrer, Street Hoops est fabuleux et, pour une reprendre une expression de mon ami Raoul, il est même carrément flablugreux. Agrémenté par une musique et des bruitages de folie, ce jeu de basket est un top sur cette console.

super kart

PC CD ROM-VIRGIN

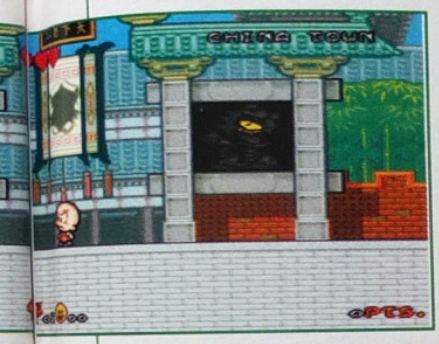
Les jeux en 3D texturée font décidément un malheur sur les micros, et Super Kart en est un pur représentant. Vous devez piloter un kart parmi de nombreux circuits internationaux, et ce tout en luttant contre vos ennemis grâce à des items peu règlementaires (lance-flammes arrière, etc.). Confirmé comme la meilleure simulation dans le genre par le Champion du Monde de Kart lui-même, Super Kart est un excellent titre qui avec un volant, vous permettra de vous éclater comme un fou.

ing but sega

super bc kid

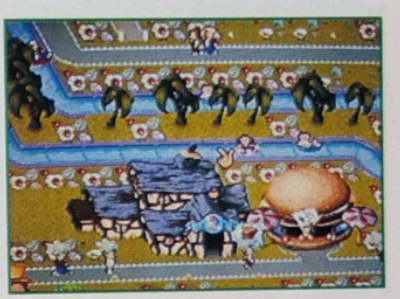
SUPER NINTENDO-HUDSON SOFT

Directement débarqué du monde NEC, BC Kid Super Nintendo est un jeu de plates-formes qui vous plonge de quelques années dans le passé. Mais pour une fois, ce n'est pas un handicap puisque même si les graphismes semblent dépassés, l'intérêt du jeu n'en est pas moins fantastique. On reste scotché à l'écran, fasciné par le plaisir de découvrir de nouveaux endroits, de nouveaux passages secrets... Un vrai régal pour les connaisseurs.



theme park

3DO-ELECTRONIC ARTS



Si la carrière de directeur de parc d'attraction vous tente, Theme Park est pile poil fait pour vous. Vous aurez en effet à gérer le développement de votre affaire pratiquement de A à Z, puisque cela ira de la négociation des matières premières (glaces, frites, etc.), de l'attribution de fonds pour inventer de nouveaux manèges, et même jusqu'à la quantité de graisse présente dans les hamburgers. Le tout est agrémenté d'animations 3D Studio, qui illustrent à merveille chaque attraction. Un top pour les amateurs...

dark forces

PC CD ROM-LUCAS ART

Vous connaissez tous Doom ? Bien. Vous connaissez également la série des Star Wars ? Encore mieux. Alors imaginez que vous jouiez à un soft qui réunit les deux monstres sacrés en un seul produit, et vous obtenez Dark Force. Ce jeu n'est pas bien, il est tout simplement fabuleux. Vous vous retrouvez dans les bases de l'Empire et vous devez accomplir des missions précises, le tout entièrement en 3D. C'est magnifique de réalisation et d'intérêt. Le pied intégral, quoi...

cyber sled

PSX-NAMCO

Décidément, la PSX et Namco nous en font voir de toutes les couleurs, car ils se permettent même de nous pondre une version améliorée du célèbre jeu de tanks futuristes, sorti depuis environ deux ans dans les salles d'arcade, avec des textures hallucinantes un peu partout. Le but du jeu est très simple : vous choisissez un des tanks armés jusqu'aux dents qui vous sont proposés, vous entrez dans une arène monstrueuse, vous repérez votre adversaire, et vas-y que je te l'arrose à coups de canons et de missiles. Un jeu qu'il ne faut pas manquer pour les quelques heureux possesseurs de PSX.

EN DÉTRESSE

MEGAFORCE / EN DÉTRESSE – 6, Bd du Général Leclerc, 92110 CLICHY

Vous connaissez tous maintenant le principe de notre rubrique "En détresse", que nous aurions pu intituler en son temps "Les lecteurs parlent aux lecteurs"... Vous l'avez compris, nous centralisons ici l'ensemble des questions que se posent les joueurs sur un jeu particulier, du fait des difficultés qu'ils y rencontrent. Il se trouve évidemment d'autres lecteurs qui, eux, connaissent la réponse à ces problèmes, et dont la bonté d'âme les poussent à prendre la plume pour aider leurs collègues... Si vous êtes dans ce cas, la seule précaution à prendre est de bien noter sur votre réponse le numéro affecté à la question, avec le nom du jeu et de la console, et pour tous, nous rappelons notre nouvelle adresse : Mega Force, "En Détresse", 6 Bd du Général Leclerc, 92110 CLICHY.

les réponses...

MORTAL KOMBAT II

★ MEGADRIVE ★

Au secours ! Je n'arrive pas à faire la fatalité "Kintaro" de Shang Tsung. Comment faire ? Merci !

Cédric PETITJEAN (93)

Il faut maintenir le punch lent dès le début du dernier round et le relâcher environ trois secondes après "Finish Him/Her".

Laurent WOZNIAK (59)

MORTAL KOMBAT

★ GAME GEAR ★

Pourrais-je savoir tous les coups spéciaux ? Je suis bloqué, aidez-moi !

David RIDOUARD

Voici quelques trucs et astuces qui t'aideront sans aucun doute possible, mon cher David:

MODE SANGLANT :
Sur l'écran Ethical Code, appuie sur 2, 1, 2, Bas et Haut.

FATALITÉS :

Liu Kang	Bas, Arrière, Haut, Avant et Bas.
Johnny Cage	3 fois Avant et 1
Rayden	Avant, 3 fois Arrière et 1
Sub Zero	Avant, Bas, Avant et 1
Sonya Blade	Avant, Avant, 2 fois Arrière et Start.
Scorpion	Start maintenu et 2 fois Haut.

Sébastien WAGNER (08)

SPLATTER HOUSE 2

★ MEGADRIVE ★

Je n'arrive pas à passer le Boss de la fin du deuxième niveau. Merci de m'aider.

Frédéric PUGLIARESI (69)

Je n'ai pas ce jeu, mais je connais un code pour avoir le Select Round : sur la page de garde, faire Bas, Bas, B, Bas, Bas et C.

Laurent WOZNIAK (59)

LE ROI LION

★ MEGADRIVE ★

Est-ce que je pourrais savoir s'il y a un code pour avoir le père Lion au lieu du petit lion ?

Guillaume DUCRET (81)

Non, il n'y a pas de codes pour avoir le Père Lion, il suffit d'avancer dans les niveaux. Si tu veux, il y a un code pour avoir le Debug Mode qui est donné dans le Megaforce n°35.

Fakir, the best.

JAMES POND 3

★ MEGADRIVE ★

Je suis complètement bloqué. J'ai libéré les 3 agents, j'ai détruit toutes les mines de fromage, j'ai éclairé 76 zones, mais maintenant je suis bloqué : je sais où se trouve le repaire du Boss, je sais aussi que c'est une étoile bleue. Mais sur la carte, cette zone ne veut pas apparaître. Comment la faire apparaître ? Merci d'avance.

Eddie.

Je ne sais pas ce qu'il faut faire, mais il existe un Select Round. Va dans Password et sélectionne : fromage rouge, souris jaune, chat vert, chien bleu, livre rouge, cœur rouge, poisson rouge. Et plus encore, ceci te confèrera aussi l'invisibilité infinie.

Laurent WOZNIAK (59)

ALADDIN

★ MASTER SYSTEM ★

Je n'arrive pas à avancer dans ce jeu. Pourriez-vous m'aider en me donnant des astuces ? En vous remerciant.

Thierry LOCCA (69)

Pour t'aider dans tes aventures, je te donne tous les codes que je connaisse sur ce jeu :

Invincibilité : il faut entrer le code AIQY

Codes des niveaux :

1) AJGJ	5) NEYA
2) LAEA	6) AALG
3) DMIA	7) BLTO
4) INSI	8) UIAN

E-SWAT

★ MEGADRIVE ★

Y-a-t-il un Select Round ou un code pour avoir des vies infinies ou encore être invincible ? Merci d'avance.

Cédric PETITJEAN (93)

En effet, il y a un Select Round : sur l'écran terminal, pousse en même temps Diagonale Bas/Gauche, A, B et C puis Start. Temps que j'y suis, je te donne le mode Continue ; au "Game Over", fais A, B et Start simultanément.

Laurent WOZNIAK (59)

SONIC

★ MEGADRIVE ★

Comment transforme-t-on Sonic ?

Bibi (13)

Pour transformer Sonic en un personnage ennemi, il faut faire, lorsque Sonic pointe son doigt, C, Bas, C, Gauche, C, Start + A, puis B. Et pour transformer Sonic en un élément du décor, il faut répéter la manœuvre précédente en appuyant sur A à la fin au lieu de B. Enfin pour imprimer les objets à l'écran, répète encore la même manip' en appuyant cette fois-ci sur C au lieu de B à la fin.

Romain LAMBOTTE (88)

FANTASTIC DIZZY

★ MEGADRIVE ★

J'ai besoin de votre aide pour terminer ce jeu. Il me reste une trentaine d'étoiles lorsque j'arrive au château de Zac et donc il m'est impossible d'y rentrer tant que je n'ai pas toutes les étoiles. De plus, il me reste beaucoup d'objets inutilisés.

1) Comment rentre-t-on dans la grotte sous-marine où est le poulpe (quel objet le permet) ?

2) Est-il possible d'aller de l'autre côté du dragon dans la mine et comment ?

3) À quoi sert la clé en forme de tête de mort ?

4) À quoi sert le lourd sac de pièces d'or ?

5) À quoi sert le seau d'eau (rempli ou vide) ?

6) À quoi sert le coffre à trésor vide ?

7) À quoi sert le $ en or ?

8) À quoi sert le tapis persan épais ?

9) À quoi sert le vieux parapluie protecteur ?

10) Existe-t-il un 3ème œuf doré de dragon et peuvent-ils se transformer en petits dragons ?

11) La cheminée qui est dans le château de Zac (après l'épreuve de l'arbalète) cache-t-elle un endroit secret ? Si oui, comment y parvenir ?

Laurent ARGUELLES (95)

1) On ne peut pas rentrer dans la grotte avec le poulpe.

2) On ne peut pas passer de l'autre côté du dragon. Tu es juste là pour récupérer le trèfle d'or.

3) La clef à tête de mort sert à actionner l'ascenseur dans le château de Zak (qui est dans les nuages).

4) Le lourd sac de pièces d'or sert à payer un garde en ville pour qu'il te laisse passer. Il y en a d'ailleurs deux. Tout dépend par quel côté tu arrives en ville.

5) Le sceau doit être rempli d'eau pour éteindre le feu dans la cheminée du château de Zak.

6 et 7) Le coffre et la pièce d'or ne servent à rien.

8) Le tapis persan doit être mis sur des pics dans le château de Zak pour pouvoir passer.

9) Le parapluie ne sert à rien, laisse-le où il est.

10) Il n'y a rien d'autre à faire dans l'antre du dragon que de prendre le trèfle d'or.

11) Attention, tu confonds le château des Trolls et celui de Zak. Le dernier se trouve dans les nuages au-dessus du farfadet. Tu y accède grâce au haricot magique. La cheminée du château des trolls ne sert à rien.

Philippe GROSBOIS (35)

EN DÉTRESSE

MEGAFORCE / EN DÉTRESSE – 6, Bd du Général Leclerc, 92110 CLICHY

QUESTIONS • RÉPONSES • QUESTIONS • RÉPONSES • QUESTIONS • RÉPO

les questions...

★ GAME GEAR ★

N°37001 – NINJA GAIDEN
Je voudrais savoir à quel moment apparaît le password car il n'apparaît ni à la page de présentation, ni quand on est Game Over.

Thierry MARTEL (59)

N°37002 – SONIC
J'aimerais savoir où se trouve la troisième émeraude au niveau de la "Jungle". Merci d'avance.

Olivier LANDO (80)

★ MASTER SYSTEM ★

N°37003 – NINJA GAIDEN
À "Rescue Guecha", il y a un endroit où il faut sauter. Je voudrais savoir comment l'on peut faire pour sauter plus haut ? Aidez-moi vite, SVP.

★ MEGADRIVE ★

N°37004 – ASTERIX AND THE GREAT RESCUE
Comment faut-il faire pour battre le boss du niveau 3 ? Merci d'avance.

Cédric MESSMER (57)

N°37005 – CASTLE OF ILLUSION
Existe-t-il un Select Stage pour ce jeu ? Merci.

Eric COMBES (Maroc)

N°38006 – DRAGON
Je voudrais savoir s'il y aurait des trucs, des astuces ou des codes pour ce jeu sur la vie de Bruce Lee. Merci d'avance.

Fabrice DELEAU (59)

N°37007 – DRAGON BALL Z
Comment fait-on le "Body change" de Giniou ?

Whyteflyer (77)

N°37008 – DUNE 2
J'aimerais avoir les codes des niveaux à partir de la mission 6 pour les Atreïdes, et à partir de la mission 4 pour les Harkonnens. Merci d'avance.

Pierre DE NEVE (59)

N°37009 – EARTHWORM JIM
J'aimerais savoir s'il y a un code pour choisir son niveau comme celui qui existait sur Aladdin et Cool spot. Un grand merci d'avance !

Florian LE HUNG

N°37010 – INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE
Dans la scène 3 "Les catacombes", je n'arrive pas à passer le boss Abdoul Arson. Pourriez-vous m'aider ? Je vous en remercie d'avance.

Patrice PELTIER (49)

N°37011 – JURASSIC PARK
Je voudrais savoir les passwords des niveaux 5 et 6 avec le Dr Grant et ceux des niveaux 4 et 5 avec le Raptor. Merci d'avance.

Olivier PERAUD (37)

N°37012 – LANDSTALKER
1) Juste après le lieu saint, quand le duc me renvoie à la tour de mire, je suis coincé dans la ville de Mercator. Que faire ?
2) Combien y-a-t-il de villes à traverser ?
P.S : Dépêchez-vous de me répondre, je crise.

Ghislain MONIER (63)

N°37013 – NBA JAM
Hello, je voudrais savoir s'il y a un code pour prendre Mickael Jordan ? Et aussi, y-a-t-il un code pour jouer avec cinq joueurs dans chaque équipe ? Merci d'avance.

Pierre

N°37014 – NBA LIVE 95
Comment fait-on pour casser le panier ?

Whyteflyer (77)

N°37015 – QUACKSHOT
En Egypte, je n'arrive pas à ouvrir la porte de la pyramide. Merci d'avance.

Ludivine

N°37016 – RETOUR VERS LE FUTUR 3
Je voudrais bien savoir comment faut-il faire pour passer au niveau 3 ? Y-aurait-il un code ou une astuce pour accéder à ce niveau ? Merci d'avance.

Christophe JOURDAN

N°37017 – SHINING IN THE DARKNESS
Je n'arrive pas à trouver l'épée de lumière dans les niveaux. Après avoir trouvé l'épée, pourriez-vous me dire comment procéder avec l'eau bénite et de quelle manière trouver "The Water Spirit". Je n'arrive pas non plus à avoir "The tears... you dear to the heart". En espérant que vous puissiez me répondre, je vous remercie d'avance.

Hervé MARTINENGO (69)

N°37018 – SOLEIL
Je suis coincé dans la tour de Babel au sixième étage. Il n'y a qu'une seule porte. Aidez-moi, SVP. Merci.

Marc GRONDIN (37)

N°37019 – STREET FIGHTER 2
Je n'arrive pas à faire la boule de feu de Chun-Li, la boule de feu rouge de Ryu, le dragon Punch enflammé de Ken, la roulade arrière de Ryu et le "East Leap" de Blanka. Merci d'avance.

Josselin HUBERT (71)

N°37020 – SUPER STREET FIGHTER 2
Peut-on mettre plus de 4 étoiles de rapidité ? Merci

Matthieu KOCH (67)

N°37021 – TALMIT'S ADVENTURE
Je voudrais bien connaître le mot de passe du monde 4 et Level 7 car je suis bloqué au 4.6.

Thierry MARTEL (59)

N°37022 – THE LOST VIKINGS
Au niveau 2 de l'usine, à l'endroit du second aimant, comment faire pour désactiver le champ de force électrique et comment ouvrir la porte sans se faire griller par le champ électrique ?

Ludivine

N°37023 – THE REVENGE OF SHINOBI
Comment accéder au Select round ? Dans le dernier stage "Labyrinth", je suis coincé et j'aimerais bien arriver au dernier boss. Que faut-il faire ? Vite, ça fait des mois que j'essaye. Merci d'avance.

Vincent ZIETEK (62)

N°37024 – TINY TOON ACME ALL STARS
Je voudrais savoir s'il y a un code pour avoir les autres toons au bowling, course, Montana Hitting et puis d'autres astuces. Je vous remercie d'avance.

Tony PREO (77)

N°37025 – URBAN STRIKE
Je voudrais savoir comment prendre le copilote Long-Haul parce que je l'ai libéré de prison mais je ne peux toujours pas l'obtenir. Je vous remercie.

Fabrice LE GELDON

N°37026 – VIRTUA RACING
J'ai remarqué dans le test de ce jeu dans le Megaforce n°27 que la Formule 1 dépassait les 370 Km/h. Comment cela est-il possible ?

Germain TAISME

★ MEGA-CD ★

N°37027 – DUNE
Y-a-t-il un "truc" pour toujours avoir assez d'épice ? Que faut-il faire pour ne pas perdre une bataille de forteresse ? Quand est-ce que je peux attaquer sans risque le palais Harkonnen ? Merci d'avance à ceux qui me répondront.

Philippe (69)

N°37028 – FINAL FIGHT CD
Je voudrais savoir comment accéder au "Select Round" pour avoir des vies infinies, car ce jeu est vraiment dur. Pendant qu'on y est, je voudrais aussi savoir comment jouer avec d'autres personnages, si c'est possible. J'ai déjà joué à Final Fight en arcade, il y avait du sang. S'il y a une petite bidouille, ça serait gentil de la donner pour passer en mode sanglant.

Olivier, le tueur fou.

N°37029 – NIGHT TRAP
J'ai remarqué qu'en terminant ce jeu, à la fin Kelly me dit que j'ai manqué des bandits alors que j'en ai eu 95. Pourriez-vous m'aider ?

Sylvain FRAMMERY (59)

★ MD 32 X ★

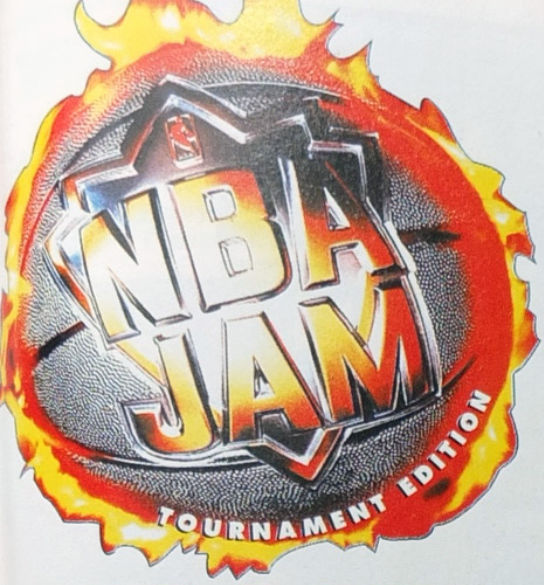
N°37030 – DOOM
Je n'arrive pas à trouver le BGF 9000. Voulez-vous m'aider à le trouver ? J'ai déjà trouvé le fusil-mitrailleur, le lance-roquettes, le fusil à plasma et la tronçonneuse. Merci d'avance.

Thierry LEHERTE (Belgique)

CONCOURS

NBA JAM T.E.

Acclaim



LES LOTS

1er PRIX :
La borne d'arcade NBA JAM T.E.

2e PRIX AU 6e PRIX :
Un jeu NBA JAM T.E.

7e PRIX AU 56e PRIX :
Une cassette vidéo officielle de la NBA (CBS FOX).

57e PRIX AU 126e PRIX :
Un ballon des Phoenix Suns.

127e PRIX AU 176e PRIX :
Un T-Shirt NBA JAM T.E.

177e PRIX AU 276e PRIX :
Une casquette NBA JAM T.E.

277e PRIX AU 500e PRIX :
Un pin's NBA JAM T.E.

« Photo de l'ancienne borne d'arcade ».
La vôtre sera encore plus belle.

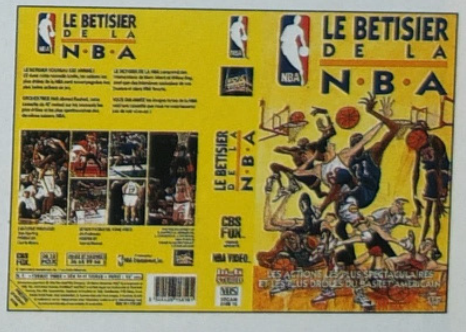
QUESTIONS

1- Combien y a-t-il de personnages cachés, dans le jeu NBA JAM T.E. ?
a- 12 b- 24 c- 38

2 - Quel est le nom d'un des nouveaux modes de jeu de NBA JAM T.E. ?
a- Hot Spots b- Hip Hop c- All Stop

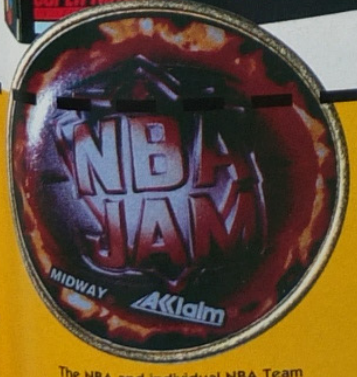
3 - Combien de caractéristiques possède chaque joueur dans NBA JAM T.E. ?
a- 6 b- 8 c- 10

QUESTION SUBSIDIAIRE : Imaginez un slogan qui décrive le mieux le jeu NBA JAM T.E.



- LE RÈGLEMENT -

1) Acclaim, Super Power, Mega Force et Joypad organisent un concours qui sera clos le 2 avril 1995 à minuit.
2) Tout le monde peut y participer, sauf les membres de Acclaim et ceux des magazines cités.
3) La participation implique l'envoi d'un bulletin de participation original. Les bulletins raturés, incomplets ou illisibles ne seront pas pris en compte.
Les bulletins de participation, ainsi que le règlement du concours, sont disponibles gratuitement sur simple demande à l'adresse du magazine.
4) Les gagnants seront personnellement avisés, et les lots seront envoyés avant le 20 avril 1995.
5) Les bulletins de participation seront soumis à l'appréciation d'un jury qui opèrera un classement pour l'attribution des lots.



The NBA and individual NBA Team identifications used on or in the product depicted in this game are trademarks, copyrighted designs and other forms of intellectual property of NBA Properties, Inc. and may not be used without the written consent of NBA Properties, Inc.© - 1994 NBA Properties, Inc. All rights Reserved. Sub licensed from Midway®-Manufacturing Company. All rights reserved.

- BULLETIN RÉPONSE -

À remplir et à renvoyer avant le 2 avril 1995 à MEGA FORCE/Concours NBA JAM T.E.
6 Bd du Général Leclerc 92115 Clichy
Remplir le bulletin de participation en lettres capitales SVP

NOM : ..... PRÉNOM : ..... Age : .....
ADRESSE : ..... VILLE : .....
CODE POSTAL : .....
Modèle d'ordinateur ou de console : .....

Réponse 1 : a b c Réponse 2 : a b c Réponse 3 : a b c
Entourez la lettre correspondant à la bonne réponse.

Réponse question subsidiaire : .....

LES SECRETS DE MEGA FORCE

TRUCS • ASTUCES • CODES • ACTION REPLAY • CHEAT MODES

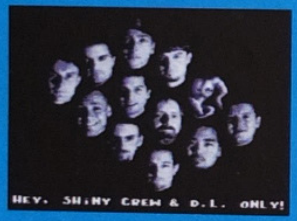
Attention ! Mega Force déménage, alors envoyez-moi toutes vos astuces à la nouvelle adresse. La meilleure astuce est toujours récompensée par un jeu. Ce mois-ci, c'est la société KONAMI France qui est notre partenaire et qui exceptionnellement offre deux jeux Sparkster sur MD à Mickaël, qui est l'astuce-man du mois et à Benjamin pour sa soluce dont la suite sera publiée le mois prochain. Les autres astuces sont récompensées par un porte-clefs Tiny Toon, lui aussi offert par KONAMI. Et bientôt, la soluce complète de Soleil sur notre serveur vocal au 36 707 706.

LOGAN

LOGAN, LES SECRETS DE MEGA FORCE,
6, bld du Général LECLERC, 92 110 CLICHY.

L'ASTUCE-MAN DU MOIS

EARTHWORM JIM



MEGADRIVE

DEBUG MODE :
Commencez à jouer, faites Pause, puis appuyez sur GAUCHE + A - B - B - A - DROITE + A - B - B - A. Vous aurez droit à la photo de l'équipe de Shiny Entertainement mais aussi à un "Debug Mode", qui permet de devenir Invincible (placez "Cheat" sur ON), de choisir son niveau (appuyez sur A ou B) ou de visualiser un niveau dans son ensemble.

```
PAL STANDARD 50Hz SEGA MEGADRIVE
EARTHWORM JIM ™
FRI 5TH. AUGUST 1994
(C)1994 SHINY ENTERTAINMENT, INC.
ALL RIGHTS RESERVED
DAVID PERRY'S PRIVATE CHEAT MODE

RAM BYTES USED   :  65440
RAM BYTES FREE   :  00095
ROM BYTES USED   :  3144900
ROM BYTES FREE   :  0000827

MUSIC & SOUND FX USES  :  449256
WORD ADDRESSES LEFT    :  13787
ROOM FOR SPRTLIST.68K  :  46120
MAX TILES TO MAKE MAP  :  1024

CHEAT MODE     :  ON
START ON LEVEL :  9P   -PSYCROW!
FREEZEABILITY  :  ON
MAP VIEW MODE  :  ON
```

KONAMI

Mickael Cohen (93 - Bagnolet) gagne un jeu Megadrive SPARKSTER, offert par Konami France.

BATTLECORPS

MEGA-CD

CHOIX DU NIVEAU :
Commencez une partie en mode "Practice", mettez en "Pause" puis appuyez sur B - A - B - A - DROITE - A - C - HAUT - START. Un flash va éclairer l'écran. Remettez la "Pause" et appuyez sur A - B - C en même temps, ce qui va provoquer un reset automatique. Commencez une partie, et à l'écran du choix du perso, appuyez sur HAUT ou BAS pour sélectionner votre niveau.

ASTERIX AND THE GREAT RESCUE

Voici les codes...

Niveau 2 : 40732
Niveau 3 : 23554
Niveau 4 : 02174
Niveau 5 : 98613

MASTER SYSTEM GAME GEAR

Matthieu Paillet (13 - Aix) gagne un porte-clefs Tiny Toon offert par KONAMI.

VIRTUA RACING DELUXE

MEGADRIVE 32X

COURSES À L'ENVERS :
Tout d'abord, il faut terminer 1er dans les 5 courses du Mode "Normal". Ensuite, retournez au Menu Principal et placez-vous sur le carré "Virtua Racing" et appuyez sur GAUCHE. Les circuits sont les mêmes sauf que vous conduisez à l'envers, comme si vous étiez en "Reverse".

ATTENTION AU MUR !
À la fin du circuit de "Bay Bridge", il y a une section avec un mur en plein milieu de la route. Passez sur le côté gauche au niveau de la flèche et -ô miracle !- vous passerez à travers le mur. Problème de collision de sprites ? Sûrement !

WWF RAW

MEGADRIVE

YOKOSUNA :
Pour changer les caractéristiques de ce perso, sélectionnez-le puis appuyez sur HAUT + A + C en même temps. Vous pourrez ainsi redistribuer ses points à votre guise.

TITI ET GROS MINET

MEGADRIVE

SAUTEZ LES NIVEAUX :
Au niveau 1, faites Pause puis A - B - B - C - B - B - A - A - GAUCHE - DROITE - HAUT - START et vous accèderez au niveau 2.

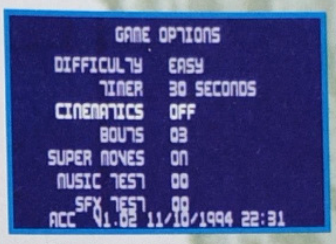
Au niveau 2, faites Pause puis A - GAUCHE - A - C - C - C - BAS - HAUT - GAUCHE - B - B - START et vous accèderez au niveau 3.

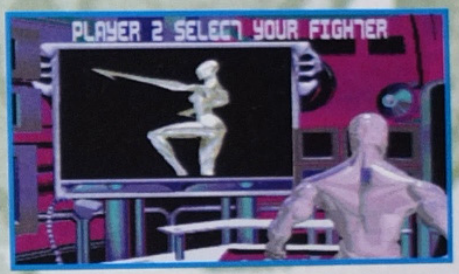
Au niveau 3, faites Pause puis A - C - C - B - C - A - B - C - A - B - C - BAS - START et vous accèderez au niveau 4.

Au niveau 4, faites Pause puis A - C - BAS - HAUT - HAUT - B - C - C - C - A - A - START et vous accèderez au niveau 5.

Au niveau 5, faites Pause puis A - HAUT - B - C - A - A - B - B - DROITE - B - DROITE - START et vous accèderez au niveau 6.

RISE OF THE ROBOTS





JOUER AVEC LE BOSS :
Pour jouer avec Supervisor, mais uniquement en mode 2 joueurs, allez dans le menu Options et appuyez avec la manette 1 sur HAUT - HAUT - BAS - BAS - GAUCHE - GAUCHE - DROITE - DROITE - A - B - C - A - B - C. Une ligne supplémentaire va apparaître dans les Options, indiquant que le Tips a bien fonctionné. Allez dans le Mode "2 Players VS" et appuyez sur DROITE jusqu'à ce que le dernier Boss apparaisse, puis validez votre choix.

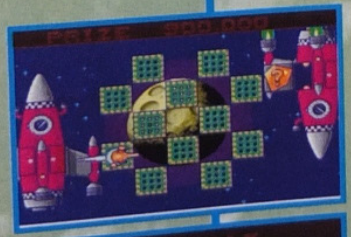
EN MODE "2 PLAYERS VS" UNIQUEMENT :
ETRE INVISIBLE : appuyez 4 fois sur HAUT + n'importe quel bouton.
ETRE INVINCIBLE : appuyez 4 fois sur GAUCHE + n'importe quel bouton.
INVERSER LES COMMANDES DE SON ADVERSAIRE : appuyez 4 fois sur DROITE + n'importe quel bouton.
ENLEVER LES COUPS SPÉCIAUX DE SON ADVERSAIRE : appuyez 4 fois sur BAS + n'importe quel bouton.

MEGADRIVE

Rémy Martini (59 - Roost Warendin) gagne un porte-clefs Tiny Toon offert par KONAMI.

PSYCHO PINBALL

BONUS GAME :
À n'importe quel moment du jeu, appuyez sur START pour faire une Pause, puis sur B - A - B - B - A - C - A - C. Vous serez transporté dans un niveau Bonus du jeu, où vous pourrez gagner encore plus de points.



EXTRA-BALL :
Mettez le jeu en Pause et appuyez sur BAS - B - C - B - DROITE - DROITE et vous aurez droit à un "Tour Gratuit" (ou Extra-Ball pour les puristes).

MEGADRIVE

LES SCHTROUMPFS

MEGADRIVE

NIVEAU 5 - LE LAC :

NIVEAU 9 - LA GROTTE :

MEGA-CD

NIVEAU 13 - LA DESCENTE :

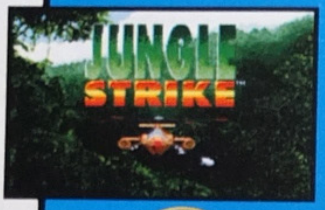
LES SECRETS DE MEGA FORCE

TRUCS • ASTUCES • CODES • ACTION REPLAY • CHEAT MODES

OLDIES BUT GOODIES

JUNGLE STRIKE

Voici les codes de toutes les missions mais qui permettent d'avoir 18 vies !



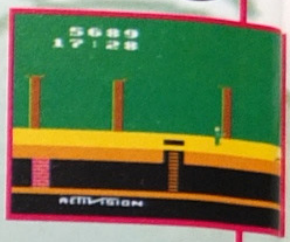
MEGADRIVE

Mission 2 : RMCD374MHNW
Mission 3 : 9WMF9WNS6TB
Mission 4 : XMCD374MHNW
Mission 5 : VMCD374MHNW
Mission 6 : WMCD374MHNW
Mission 7 : T7PZ9WNS6TB
Mission 8 : 7MCD374MHNW
Mission 9 : NMCD374MHNW
Mission 10 : LMCD374MHNW

MEGA-CD

PITFALL

MEGADRIVE



VERSION ATARI 2600 BIS : à l'écran-titre, appuyez sur BAS - 26 x A - BAS et vous pourrez directement jouer à la 1ère version du jeu, réalisée en 1982 sur Atari 2600.

SIMON BIS (NE MARCHE PAS SUR M-CD) : pour commencer directement au niveau de la "Cave Secrète de Loltun", appuyez sur B - A - BAS - C - DROITE - A - B à l'écran-titre et vous pourrez jouer au Simon.

9 VIES : pour commencer avec 9 vies, appuyez sur DROITE - A - BAS - B - DROITE - A - B - HAUT - BAS - START à l'écran-titre.

99 ARMES : pour commencer avec 99 armes de chaque type, appuyez sur A - B - HAUT - C - A - C - A - START à l'écran-titre.

CHOIX DU NIVEAU : pour choisir votre niveau, appuyez à l'écran-titre sur B - DROITE - A - BAS - DROITE - HAUT - B - GAUCHE - A - HAUT - DROITE - A, puis sur HAUT ou BAS pour choisir le niveau désiré et START pour commencer.

CONTINUES INFINIS : pour avoir 9 Continues en permanence, appuyez à l'écran-titre sur 4 x C - GAUCHE - A - BAS - HAUT - BAS.

SUPER VITESSE : pour avoir un mode Turbo, appuyez sur B - A - DROITE - HAUT - BAS à l'écran-titre.

Exceptées les astuces concernant Pitfall Atari et Simon, toutes les astuces précédemment citées peuvent être combinées, afin de terminer le jeu, le nez dans les doigts (Oups !!).

CODES ACTION REPLAY

MEGADRIVE

ADDAMS FAMILY	FFA5D 50005	Vies infinies
BUBSY 2	FF040 10004	Vies infinies
FATAL FURY 2	FFDD1 10066	Énergie infinie J1
FATAL FURY 2	FFDF1 10066	Énergie infinie J2
FIFA 95	FFFA5 20000	J2 ne marque pas
LIVRE DE LA JUNGLE	FFF4B B0007	Énergie infinie
MAXIMUM CARNAGE	FF096 70030	Énergie infinie
MICRO MACHINES 2	FFDAD B0AA1	1er à chaque fois
MISTER NUTZ	FFF54 500B2	Vies infinies
RED ZONE	FF2D7 F001D	Carburant infini
ROI LION	FFCCF 70004	Énergie infinie
SCHTROUMPFS	FFF37 10003	Vies infinies
SHAQ FU	FF80C 90064	Énergie infinie J 1
SOLEIL	FFFE6 30003	Énergie infinie
SONIC & KNUCKLES	FFFFE 20001	Debug Mode
SPARKSTER	FFAD3 9000F	Vies infinies
STREETS OF RAGE 3	FFDF8 B0005	Vies infinies J1
SYNDICATE	FF53A 70003	Énergie infinie J 1
TITI ET GROS MINET	FF956 40000	Énergie infinie
VIRTUAL BART	FFC7A 2001F	Énergie infinie
YOGI BEAR	FF9FF D0003	Vies infinies

CANNON FODDER

Codes de niveau :

Mission 2 : UZHNC
Mission 3 : JHHJI
Mission 4 : UUQBG
Mission 5 : NACQB
Mission 6 : KGYQA
Mission 7 : XCHGF
Mission 8 : WXBJF
Mission 9 : XHRRH
Mission 10 : COBJF
Mission 11 : NZJCE
Mission 12 : ECPXC
Mission 13 : XVXPA
Mission 14 : CILYB
Mission 15 : PEYJF
Mission 16 : OZOQG
Mission 17 : NQLXA
Mission 18 : SCZFC
Mission 19 : RNYIF
Mission 20 : MCJUH
Mission 21 : RSIUH
Mission 22 : EXHYA
Mission 23 : ZBDBB

Olivier Riquier (60 - Boran) gagne un porte-clefs Tiny Toon offert par KONAMI.

MEGADRIVE

RUGBY WORLD CUP 95

CODES AVEC LA FRANCE :

2e Tour : DJCC NTCC JFCJ FHNJ FC8J CCTL C8J7
3e Tour : FJCC NFYC CCNC YCDC NFKD NCYC 4C4C YC8F 4D4C YR
1/4 Finale : HL4C YY22 K6C?
1/2 Finale : JL4C YY22 K6C% J2KY 5
Finale : KL4C YY22 K6C%J2K1 5T2

Jordi Salvignol (Paris - 16e) gagne un porte-clefs Tiny Toon offert par KONAMI.

MEGADRIVE

YOGI BEAR

CHOIX DU NIVEAU :
À l'écran-titre, appuyez sur DROITE - HAUT - BAS - BAS - GAUCHE - DROITE - A - HAUT - C - START, et vous aurez le choix du niveau.

MEGADRIVE

PETE SAMPRA'S TENNIS

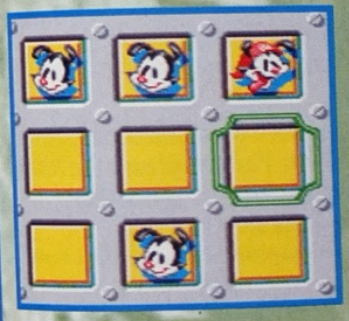
CODES EN MODE "WORLD TOUR" :

Round 1 : LANGUAGE
Round 2 : LOCATION
Round 3 : INCREASE
Round 4 : TOUCHING
Round 5 : UTILISED
Round 6 : EXPANDED
Round 7 : STANDARD
Round 8 : RESOLUTE
Round 9 : REGISTER
Round 10 : GRAPHICS
Round 11 : BACKHAND
Round 12 : KEYBOARD
Round 13 : HARDWARE
Round 14 : QUANTITY
Round 15 : FUNCTION
Round 16 : TRANSMIT
Round 17 : NEGATIVE
Round 18 : VITAMINS

Nicolas Pouhard (42 - Balbigny) gagne un porte-clefs Tiny Toon offert par KONAMI.

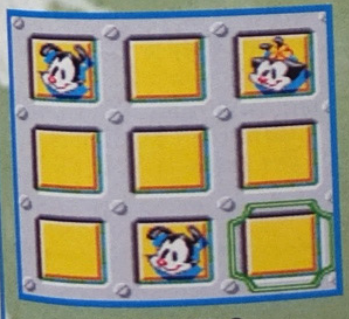
GAME GEAR

ANIMANIACS



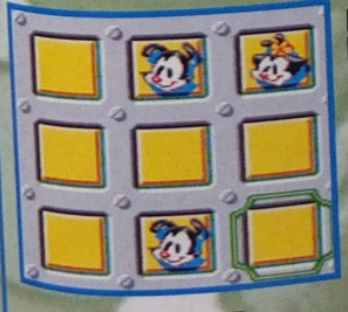
NIVEAU 1

NIVEAU 2



NIVEAU 3

NIVEAU 4



NIVEAU 5

Nathalie Mayeur (62 - Cauchy à la Tour), encore elle, gagne un porte-clefs Tiny Toon offert par KONAMI. Nathalie, continue de m'envoyer des codes et c'est promis, tu gagneras bientôt le gros lot !

MEGADRIVE

MIGHTY MAX

Niveau 2 : GCGGHMDH60
Niveau 3 : GCBBHGFBYG
Niveau 4 : GFBBHLDCWL
Niveau 5 : GGBBJBBHVF

MEGADRIV

ACCROPAD

Jeux MEGADRIVE

LIVRAISON SOUS 48 HEURES
(Dans la limite des stocks disponibles)

- Micro Machines 2 : 399 F
- Earthworm Jim : 449 F
- Mega Probotector : 399 F
- Ecco 2 : 399 F
- Sonic & Knuckles : 399 F
- Pitfall : 399 F
- Mickey Mania : 399 F
- Sparkster : 369 F
- Psycho Pinball : 399 F
- Mr Nutz : 399 F
- Les Schtroumpfs : 449 F
- Soleil : 399 F
- Mega Bomberman: 399 F
- NB Live 95 : 429 F
- Power Drive : 399
- Eternal Champions : 150
- Hulk : 250
- Sonic Spinball : 190
- Jurassic Park : 190
- Sonic 3 : 250

JEUX GAME GEAR à partir de 129Fr.

Vidéo DBZ (Fr. Volume 1 à 8 149Fr. pièce

BON DE COMMANDE

Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
Code Postal : ..... Ville : .....
Tel. : .....
Titres commandés : Prix
1) ....
2) ....
3) ....
Frais de port et emballage + 30 TOTAL .....

Règlement par chèque ou mandat-lettre uniquement
ACCROPAD 156, avenue Gabriel Péri 91700 SAINTE-GENEVIEVE-DES-BOIS
Tél. : 69 51 13 43 - Fax : 69 51 13 71

LES SECRETS DE MEGA FORCE

TRUCS • ASTUCES • CODES • ACTION REPLAY • CHEAT MODES

BUBSY II

MEGADRIVE

SUPER CODES : utilisez ces codes à l'écran-titre :

Semi-gravité	:	HAUT - C - C - C - BAS
Tous les niveaux terminés	:	HAUT - A - A - A - BAS
50 vies	:	B - HAUT - B - B - A
99 Ballzookas	:	B - A - GAUCHE - GAUCHE
99 Tenues de plongée	:	B - GAUCHE - HAUT - B
99 Trous portables	:	DROITE - HAUT - B - B
99 "Smart Bombs"	:	C - C - C - HAUT - BAS - C
Invincibilité	:	C - A - B - C - HAUT - BAS
Murs en caoutchouc	:	B - A - B - C

PGA TOUR GOLF

Voici quelques codes pour le mode PRO :

TPC SAWGRASS - Trou 18 - avec 30	:	NN5X0SL34 0W66NM21AAA1
TPC AVENEL - Trou 9 - avec 30	:	WP5XVM1WS G666NM21AAA2
PGA WEST - Trou 9 - avec 29	:	W05ZCYEZZ G666NM21AAA2
TPC STERLING - Trou 9 - avec 28	:	WM5UF6DVX G666NM21AAA2

GAME GEAR

Stéphane Hernandez (31 - St Lys) gagne un porte-clefs Tiny Toon offert par KONAMI.

MICKEY MANIA

MEGADRIV

NIVEAUX CACHÉS :

- Allez au stage de l'ascenseur ("Up the Lift" dans le "Select Stage"), montez tout en haut et ressortez de l'ascenseur. Attendez quelques secondes et retournez dans l'ascenseur, qui vous emmènera tout en haut de la tour. Poursuivez à droite et vous récolterez divers bonus.

- Au début du stage du "Beanstalk 3" : sautez de papillons en papillons jusqu'à atteindre une plate-forme. Actionnez l'interrupteur et revenez en arrière. Un "?" est apparu au-dessus des étoiles, permettant d'accéder à un stage Bonus appelé "The Band Concert 1935".

JAMMIT BASKETBALL

MEGADRIVE

CODES POUR SLADE :

Sweat	:	MRKYMCY
2 Hot	:	HNSFJLD
Poison	:	DWGTSTN
Slams Only	:	DMDWYDZ
In 2 It	:	TRYBRNM
Frenzy	:	BRNMCMN
Cutthroat	:	JSPHKSC
The Judge	:	PHLSRGR

LEMMINGS 2 : THE TRIBES

MEGADRIVE

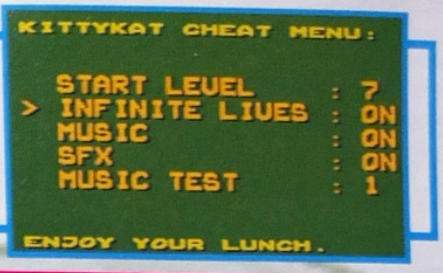
CODES DE NIVEAUX :

Tribu "Classic"	:	IPNNAPJHMLOFPEHHLLBOCP
Tribu "Beach"	:	PDBGBLJFMOGJLFFLONBHJL
Tribu "Cavelem"	:	OHLPOHPHPNPPAAEAEADACA
Tribu "Circus"	:	MLJNNCGLLGNLCODHKLNNPC
Tribu "Egyptian"	:	HBNPPBPJHNPOJPNPPHPPAA
Tribu "Highland"	:	NGHDLKNNCPLHOLPNADIDMB
Tribu "Medieval"	:	JNKANAGIFEDKCFJGENKHFE
Tribu "Polar"	:	EPDPLPOPPPAAACACIAIAGA
Tribu "Shadow"	:	FNIJNEHCDNKAFBCJNEIKFF

MEGADRIVE

MEGA SWIV

"CHEAT MODE" :
Quand le Logo "Mega Swiv" apparaît à l'écran, appuyez sur :
BAS - DROITE - HAUT - BAS - GAUCHE - HAUT - DROITE - BAS, vous accèderez au Cheat Mode.



MEGA-CD

DRACULA UNLEASHED

VOICI LA SOLUCE :
Vous incarnez Alexander Morris, à la recherche de l'assassin de votre grand frère Quincey (tué 10 ans plus tôt par le Comte Dracula dans l'excellent film "Dracula" de Coppola, mais vous ne le savez pas). Allez aux endroits indiqués en utilisant votre coupé et essayez de suivre les horaires, car le temps vous est compté. N'oubliez pas de noter toutes vos rencontres dans votre calepin et, un dernier conseil, sauvegardez souvent. La suite au prochain numéro...

PREMIER JOUR

7h35 : allez chez Annisette et récupérez le MOUCHOIR dans les mains du macchabée.

8h35 : allez chez les Molmwood, récupérez l'adresse de Jonathan Harker.

9h35 : allez au Hades Club, parlez à Goldacre.

10h20 : allez à Newstand, lisez les coupures de presse et récupérez l'adresse du Pub "Saucy Jack".

11h30 : allez au Télégraphe avec le MOT de "Father Janos" en main.

12h00 : allez à Harker's Home et récuperez l'adresse du bureau (Office) de J. Harker.

13h25 : allez au pub "Saucy Jack", récupérez l'adresse du Bookstore.

14h15 : allez au Bookstore, récupérez le LIVRE "Evil Tales" et l'adresse de l'Asile (Asylum) du Dr Seward.

14h45 : allez à l'Asylum, récupérez la MATRAQUE.

15h55 : allez chez les Holmwood, récupérez le PAQUET.

16h55 : allez au Hades Club (obligatoirement après 14h) et parlez avec L. Stransokowski.

18h00 : allez à Harker's Office avec le PAQUET dans la main. Récupérez la CROIX en pendentif en échange.

21h00 : allez chez Annisette et donnez-lui la CROIX, vous recevrez en échange la ROSE.

21h20 : allez chez vous (Home), lisez le télégramme de Janos et récupérez le COUTEAU.

23h15 : allez boire une mousse au Saucy Jack (obligatoirement après 21h), et vous entendrez parler du "Demeter Wolf".

0h25 : allez à l'Asylum (obligatoirement après 10h).

1h10 : allez au Bookstore et découvrez le passage secret !

2h30 : allez chez vous (Home), dormez et faites de beaux rêves...

DEUXIEME JOUR

7h30 : allez à Newstand et lisez les coupures de presse.

9h45 : allez chez Annisette.

11h35 : allez à l'Asylum et parlez avec le Dr Seward, il vous donnera la CARTE DE VISITE du Dr Van Helsing.

12h10 : allez au Télégraphe avec le MOT de "Father Janos" en main.

12h45 : allez au Bookstore et récupérez l'adresse de l'Université.

13h45 : allez au Hades Club et récupérez la PIECE EN OR.

14h40 : allez à Harker's Home avec la ROSE en main.

16h00 : allez à Harker's Office avec le COUTEAU en main.

17h20 : allez à l'Université avec le MOUCHOIR en main, puis entrez à nouveau avec la PIECE EN OR en main.

18h50 : allez chez les Holmwood.

20h10 : allez à Harker's Home (obligatoirement après 19h) avec le COUTEAU en main. Vous ferez enfin la rencontre du Dr Van Helsing et récupèrerez le JOURNAL de J. Harker.

21h40 : allez chez Annisette, récupérez la LETTRE pour Goldacre.

22h25 : allez au Hades Club avec la LETTRE en main et récupérez les CLEFS.

23h35 : allez au Bookstore avec les CLEFS en main et prenez le MANUSCRIT.

0h55 : allez boire un petit coup au "Saucy Jack".

2h05 : allez chez vous (Home). Lisez vos télégrammes, dormez et faites de beaux rêves...

Benjamin Oualid (Paris - 16e) gagne un jeu Sparkster sur MD offert par KONAMI.

KONAMI

PETITES ANNONCES

MEGAFORCE / Petites Annonces 103, Boulevard Mac Donald 75019 PARIS

PA • MEGA-CD • PA • GAME GEAR •

★ GAME GEAR ★

ACHAT

Département 06
Achète jeu d'échecs sur GG ou MS. Donne ton prix et j'achète. Contacter M. D'ORIO Anthony, 9 Av. Paul Doumer, 06240 BEAUSOLEIL, tél. 93 78 76 62.

CONTACT

Département 51
Ech. Sonic Chaos contre NBA Jam et Sonic 2 contre Super Monaco GP2. Ecrire à JOANTON Fabien, 3 Allée Harry Baur, 51430 TINQUEUX.

Département 73
Ech. MK2 contre Ecco le Dauphin ou Streets of Rage 2 ou Fatal Fury Special. Tél. à Vincent : 79 85 45 24.

VENTE

Département 38
Vds sur GG T2 : 70F, Bart Simpson's vs the world : 50F, Sonic Spinball : 200F. Tél. à Jonathan : 76 06 62 24 ou écrire à Jonathan COSTE, Le Travers, Rue Principale, 38850 CHARAVINES.

Département 59
Vds jeux GG MK, Star Wars, Wonderboy 3, Batman Returns, Spiderman & the Sinister Six, Dr Robotnik, Slider, TBE 130F pce, Indiana Jones : 60F, Chessmaster : 100F, Off Road : 100F. Tél. au 27 90 31 55.

Département 60
Vds sur GG Defenders of Oasis, Terminator, Devilish, Cool Spot, Shinobi 2, Chuck Rock 1 & 2, MK, Dr Robotnik, G-Loc, Mickey 1 & 2, Ecco... Téléphoner à Patrick après 18H30 au 44 57 33 13 ou écrire à BARBAN Patrick, 29 Avenue Aumont, 60500 CHANTILLY.

Département 73
Vds GG + compil 4 jx + adapt.secteur + loupe : 350F + MK, Olympics Gold, Wonderboy, Chuck Rock 2, Cool Spot, prix : 120F pièce. Tél. à Damien au 79 25 25 76.

Département 81
Vds GG + 9 jx + loupe + adapt. auto + adapt. + convecteur pour jx MS : 990F. Tél. : Damien ap. 18H : 63 76 94 86.

Département 93
Vds GG + 7 jx (MK2, Cool Spot, Sonic 2...) + boîtes : 1100F (valeur : 2300F) TBE ou ach. Rock'n Roll Racing sur MD à - de 150F. Tél. à Julien au 48 26 94 89.

Vds ou éch. GG Monster Truck Wars 150F, MD Puggsy : 150F. Tél. à Bertrand : 41 17 57 01 ou au 48 79 85 76.

Département 94
Vds 11 jx GG (NBA Jam, Sensible Soc., Super Kick Off, JO 92', Joe Montana, Sonic, Mickey, Donald, Shinobi) : 1000F à déb. Tél. le soir : 43 75 50 79 ou écrire à DE MELO Victor, 25 rue de Bordeaux, 94220 CHARENTON LE PONT.

Vds GG + 13 jx (MK, Ecco, Mickey 2, Sonic 2... Le tout : 1400F à déb. Vds séparé ou éch. contre MD 32X. Tél. au 45 94 89 29 ap. 17H à Cédric ou écrire à MAIGNE Cédric, 17 Av. Georges, 94430 CHENNEVIERES SUR MARNE.

Vds Sonic 2, Alien 3, European Club Soccer, Columns, Wonderboy the Dragon's Trap : 150F l'un ou éch. contre NBA Jam ou Desert Strike ou Jungle Strike. Tél. au 45 47 67 29 ou écrire à SELLIER Arnaud, 34 Av. Henri Barbusse, 94240 L'HAY LES ROSES.

Vds GG + Sonic + Shinobi 2 + G-Loc + Tazmania + adapt. sect.+ boîte TBE : 800F. Tél. à Antonio : 46 81 91 90.

Département 95
Vds GG + adapt. sect. + 6 jx (Sonic, Kick Off, Wimbledon, Prince of Persia, Columns, A. S. Monaco GP 2) : 800F (TBE). Poss. vente détail. Tél. à Christian ap. 18H : 39 82 11 97.

★ MASTER SYSTEM ★

CONTACT

Département 17
Ech. Robocop 3 contre W. Cup USA 94, Strider 2 contre Dragon ou l'inverse. Tél. à Olivier ap. 19H : 46 35 97 44.

Département 24
Ech. jx MS contre jeux MD. Téléphoner au 53 53 34 95.

Département 66
Ech. 4 jx MS Aztec Adventure, Ghost House, Global Defense, Phychic World, Golden Axe contre Road Runner sinon 50F pce. Vds Trivial Pursuit : 100F. Tél. au 68 92 36 88 à partir de 17H30 ou écrire à GABEL Sébastien, 36 Rue de l'Orée du Bois, 66240 ST ESTEVE.

Département 76
Ech. Pro Wrestling, Altered Beast, Super Tennis contre Krusty, Super Off Road, Super Monaco GP. Tél. à Julien ap. 19H au 35 30 55 64.

VENTE

Département 02
Vds Golden Axe : 50F, Ghost House : 50F, Ghostbuster : 50F, Wonderboy : 50F, Galaxy Force : 50F, The Ninja : 50F, The Cyber Shinobi entre 18H et 20H. Tél. : 23 80 19 87.

Département 23
Vds MS2 TBE + 13 jx (Formula One, Mickey 2, Addam's, Senna...) + 2 manettes + 1 malette PVC, le tout : 1450F à débattre. Appeler David le week-en au 55 62 82 79.

Département 28
Vds MS + 2 man. + 7 jx : 1200F. Tél. ap. 17H : 37 25 93 62.

Département 49
Vds MS2 complète + 4 jeux, le tout : 400F à débattre. Appeler Anthony après 17H30 au 41 45 19 07.

Département 59
Vends MS avec joystick Megagrip 2 + 3 jeux au choix 200F + Sonic 2, Mickey 2 : 100F (autres jx). Contacter Mme ROLAND au 20 30 02 73 ou écrire à ROLAND Olivier, 49 Rue Fontaine des Saulx, 59800 LILLE.

Département 69
Vds MS + 2 manettes + 22 jx (Sonic 2, Batman, Golden Axe...) + pistolet, prix : 1800F le tout. Tél. à Anthony ap. 18H au 78 84 93 37 ou vds séparément jeu : 100F.

Département 74
Vends MS 2 + 6 jeux (Time Soldier, Double Dragon...) le tout : 700F. Appeler le 50 69 61 12.

Département 75
Vds 9 hits sur MS comme Shinobi, Wonderboy, Castle of Illusion, prix : 500F les 9, soit : 55F le jeu. Tél. à Bénédicte au 43 80 56 34 ou écrire à Bénédicte GHANASSIA, 173 Rue de Courcelles, 75017 PARIS.

Département 91
Vds câbles reliant toutes consoles sur écran Amstrad, Amiga, Atari : 105F. Tél. au 09 17 07 86. (NDLR: Attention à la facture, c'est un numéro de téléphone portable !!!)

Département 95
Vds jx MS dont Donald, Sonic 2, Vigilante, Indiana Jones, Mickey 1 & 2, 60F l'un ou 200F les 4 et vds pistolet + Operation Wolf : 100F. Tél. à Damien : 34 15 38 63.

★ MEGA-CD ★

ACHAT

Département 1400 - SUISSE
Ach. Silpheed sur Mega CD max. : 250FF. Tél. ap. 20H au 19 41 24 21 47 47 ou écrire à Nicolas VOGELI, Rue du Midi 5, 1400 YUERDON SUISSE.

Département 29
Achète Mega CD + Tomcat Alley et Dune. Téléphoner aux heures de repas à Yannick au 98 69 25 32.

Département 63
Ach. Double Switch, Sewer Shark, Marky Mark, Prize Fighter, Power Factory sur Mega CD. Tél. ap. 19H : 73 39 04 45.

CONTACT

Département 01
Ech. jx Mega CD et MD. Contacter David CINY, 89 Avenue Jules Pellaudin, 01500 AMBERIEU, tél. aux heures de repas au 74 46 85 68.

Ech. ou vds sur Mega CD et MD nombreux jeux. Ecrire à CINY David, 89 Av. Jules Pellaudin, 01500 AMBERIEU, tél. : 74 46 85 68.

Département 13
Ech. et vds jx Mega CD, MD & Saturn Dune, Tomcat Alley, Heimdall... Philippe ROMAN, Villa les Frenes, 138 Chemin du Moulin, 13140 MIRAMAS, tél. : 90 58 38 95.

Département 59
Ach., éch. et vds 200 titres en MD et Mega CD. Liste sur demande à "Consoles Mega Club", 21 Rue des Martyrs de la Résistance, 59130 LAMBERSART, tél. : 21 77 68 16.

Département 62
Vds ou éch. Mega CD + MD + 5 jeux. Echange jeux MD (Sonic & Knuckles, Super SF2, Fatal Fury 2...) et échange jeux Mega CD, MD, MS, GG. Téléphoner à Stéphane après 18H (sauf mardi et dimanche toute la journée) au 21 62 69 00 ou écrire à MOREL Stéphane, 162 Avenue de la Libération, 62700 BRUAY LA BUISSIERE.

VENTE

Département 02
Vds jx Mega CD Sol Feace, Wonder Dog : 250F un, jeux MD Quackshot 2 : 170F, Sonic : 50F, Aladdin : 250F, Global Gladiators : 200F. Fantasia et 150F un, pos. éch. Tél. à Yvan ap. 19H au 23 82 48 70 ou écrire à BALAVOINE Yvan, 23 Rue Jules Lefebvre, 02130 FERE EN TARDENOIS.

Département 15
Vds Dune : 300F, Tomcat Alley : 300F, Final Fight : 150F, Silpheed : 150F. Tél. au 71 40 20 43 ou écrire à CHAUSSADE Jean-François, Le Bourg, 15240 VEBRET.

Département 26
Vds Mega CD 2 + MD avec 7 jx (Sonic 2, Tomcat Alley...) + Game Génie + 2 man. + 2 man. 6 boutons, prix normal : 6500F, à vendre 3500F. Tél. à Adrien au 75 98 11 77.

Département 34
Vds Mega CD + Road Avenger + Thunder Hawk : 1000F. Vds nouveautés MD de 100F à 250F. Tél. : 67 50 12 60.

Département 35
Vds Mega CD + Sonic CD + Final Fight CD + Night Trap + MD + Sonic 3, le tout ou séparé, à déb. Tél. : 99 41 46 36.

Département 59
Vds Mega CD + Jurassic Park + Microcosm + Final Fight + Solfeace + Cobra Command + Night Trap, prix : 2500F. Vds aussi nbrx jx MD. Tél. Damien : 27 36 81 02.

Département 62
Vends Mega CD + 3 jeux (1300F), Tomcat (250F), man. arcade 6 boutons + 15 jeux MD (de 100 à 300F) DBZ, Sonic & Knuckles, Mazin Spinball, Turtles, Tiny Toons. Téléphoner au 21 26 18 69 ou écrire à Mr ROBERT MANUEL, 74 rue du pont Riqueult, 62136 LESTREM.

Vends 2 manettes + Mega CD + MD + CDX + 4 jeux CD + 1 jeu MD : 2800F. Appeler Fabrice au 21 58 80 17.

Département 75
Vds Mega CD 2 avec Tomcat Alley, Road Avenger + 7 jx Ecco, Sonic, Dune, Brutal, MK, Formula One, Prize Fighter, le tout neuf garantie : 2200F. Tél. : 43 41 95 17.

Département 94
Vends sur Mega CD Road Avenger : 70F, Dune : 250F, Thunderhawk : 250F, Solfeace, Cobra Command : 120F. Contacter Eric après 18H au 45 93 01 24.

Vends sur Mega CD Road Avenger : 60F, Dune : 230F, Thunderhawk : 200F, Solfeace : 100F, sur MD Micromachines : 150F, Landstalker : 250F, SS Lucifer : 250F. Demander Eric après 18H au 45 93 01 24.

★ MEGADRIVE ★

ACHAT

Département 36
Ach. jeu MD NHLPA'95 pour 250F max. Appeler le week-end au 54 37 36 42.

Département 62
Ach., vds, éch. jx MD + M-CD, poss. nouveautés Urban Strike (MD), Night Trap (M-CD), Rugby W. Cup, Img Tennis, FIFA 95, Ecco 2, NBA JAM & Shodown, Pitfall. KOLO Stéphane, 8 Romanche, 62700 BRUAY, tél. : 21 53 82 53.

Département 74
Ach. ou éch. Populous 2, Thunder Force 4, Power Monger contre bons jeux. Tél. ap. 17H au 50 55 98 85.

Département 86
Achète sur MD Virtua Racing, prix maxi. : 250F et Side Pocket : 150F. Téléphoner à Didier au 49 85 39 12.

Département 91
Achète Dungeons & Dragons ainsi que Ecco sur MD, prix maxi. : 150F. Tél. à Philippe au 64 90 74 19.

Département 95
Ach. bon prix sur MD Streets of Rage 3. Téléphoner après 20H au 39 83 85 50.

CONTACT

Département 08
Echange Sunset Riders, Rocket Knight, Jungle Strike, Probotector, Sonic & Knuckles contre Streets of Rage 3, Mr Nutz, Soleil, Pitfall. Tél. à Florent ap. 17H au 24 56 88 84 ou écrire à Florent DE RICCARDIS, Ch. Belair, 1 Rue de la Havetiere, 08109 CHARLEVILLE MEZIERES CED.

Département 14
Recherche Toe Jam & Earl 2, Soleil, Adapt. 4 joueurs EA et autres jeux récents ou échange contre jeux MD. Appeler le 31 95 59 05 ou écrire à POIGNANT Aurélie, 528 Bd du grand Parc, 14200 HEROUVILLE ST CLAIR.

Département 17
Ech. jx MD (Urban Strike, Landstalker...) contre hits. Tél. à Joachim : 46 02 93 66 sauf merc. et vendredi à 17H.

Département 37
Ech. + de 10 jx MD et Mega CD, toute offre sera étudiée. Contacter Hélène (NDLR: "et les garçons") mer-

TITUS

recherche des professionnels du jeu vidéo :

PROGRAMMEURS
MEGADRIVE / MEGA CD / SUPER NINTENDO / GAMEBOY / JAGUAR / 3DO / PSX / SATURN / PC / CD-ROM

GRAPHISTES
DELUXE PAINT / 3D STUDIO / DESSIN ANIME

CHEF DE PRODUIT
CONNAISSANCE DE LA CHAÎNE GRAPHIQUE
ANGLAIS INDISPENSABLE

Salaires Négociables

AUTEURS et FREE-LANCES
(PROGRAMMEURS, GRAPHISTES, MUSICIENS)

Contactez Florent MOREAU

TITUS :
28 ter, av. de Versailles - 93 220 GAGNY
Tél. : (1) 43 32 10 92

REVENDEZ vos JEUX et CONSOLES d'occasion

30 à 70% moins cher que les jeux neufs.

ACHETEZ

3615 SCOREGAMES
Commandes, nouveautés ...

Espace NINTENDO - SEGA - ATARI - NEC - GOODIES ...
46, rue des Fossés St Bernard - 75005 PARIS
☎ (1) 43 290 290 +
(angle 2 rue des Ecoles - Face à la Fac de Jussieu)
• Lundi de 12 h à 19 h
• Mardi au samedi de 10 h à 19 h non stop
• Métro : Jussieu • RER : Luxembourg/St Michel
• BUS : 63 86 87 89 • Parking : Maubert ou Parcmètre

Espace CD ROM PC & MAC - SONY - CDI PHILIPS - CD 32 - 3 DO - NEO GEO ...
17, rue des Ecoles - 75005 PARIS
☎ (1) 46 33 68 68 +
• Lundi de 12 h à 19 h
• Mardi au samedi de 10 h à 19 h non stop
• Métro : Jussieu
• RER : Luxembourg/St Michel
• BUS : 63 86 87 89
• Parking : Maubert ou Parcmètre

25, av. de la Division Leclerc
N 20 - 92160 ANTONY
à 1500 m de la Croix de Berny
OUVERT LE DIMANCHE 10 H à 13 H
☎ (1) 46 665 666 +
• Mardi au samedi de 10 h à 19 h • TRAIN : Orlyval
• RER : Antony • BUS : 197 297 395 APTR
• Face au Marché d'ANTONY (200 m du RER)

37, Cours Guynemer
60200 COMPIEGNE
☎ 44 20 52 52
• Lundi de 14 h à 19 h
• Mardi au vendredi de 10 h à 12 h 30 et de 14 h à 19 h
• Samedi de 10 h à 19 h
• 100 m de la gare de Compiègne
• Parking 700 places face au magasin
• BUS : 3 / 4

42, rue de Paris
OUVERT LE DIMANCHE 10 H à 13 H
78100 ST GERMAIN EN LAYE
☎ (1) 30 61 47 47 +
• Mardi au samedi de 10 h à 19 h
• RER : St Germain en Laye
• A 200 m du RER

+ 20 000 JEUX NEUFS ET OCCASIONS

SCOREGAMES
LA VIDEO JEU PASSION

DISPONIBLES EN MAGASIN
(A LA VENTE OU A L'ECHANGE)

GAME-GEAR

CADEAU** Adaptateur secteur

(+ DE 600 JEUX DISPONIBLES)

CONSOLE GAME-GEAR (avec Columns) **599 F neuve 449 F occasion**

ADAPTATEUR SECTEUR	49 F	LOUPE GROSSISSANTE	59 F
BATTERIE PACK TURBO	249 F	ADAPTATEUR JEUX MASTER SYSTEM	99 F
BATTERY PACK 2 heures	149 F	ACTION REPLAY PRO	249 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :

COLUMNS	59 F	DONALD DUCK	139 F	MORTAL KOMBAT	149 F
KICK OFF	99 F	PRINCE OF PERSIA	139 F	NBA JAM	149 F
MICKEY MOUSE	99 F	SONIC 2	139 F	ECCO LE DAUPHIN	199 F
SONIC	99 F	STREET OF RAGE	139 F	FORMULA 1	199 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :

BATMAN RETURN	149 F	ALADDIN	299 F	SAMOURAI SHODOWN	299 F
CRASH DUMMIES	169 F	ASTERIX 2	299 F	SCHTROUMPFS	299 F
DESERT STRIKE	199 F	ECCO 2	299 F	SHINING FORCE II	299 F
DONALD DUCK 2	199 F	FATAL FURY SPECIAL	299 F	SONIC TRIPLE TROUBLE	299 F
ROAD RASH	199 F	FIFA SOCCER	299 F	STARGATE	299 F
SONIC CHAOS	199 F	LE ROI LION	299 F	SUPER CAESAR PALACE	299 F
DRAGON	269 F	MORTAL KOMBAT II	299 F	X MEN II	299 F
MONSTER TRUCKS	269 F	PETE SAMPRAS TENNIS	299 F	NBA JAM TOURNAMENT	319 F

MASTER-SYSTEM

(+ DE 1300 JEUX DISPONIBLES)

MANETTE NEUVE **59 F** ADAPTATEUR SECTEUR **99 F**
ACTION REPLAY PRO **249 F** JOYSTICK **49 F**

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :

ALEX KIDD	79 F	TENNIS ACE	99 F	SUPER MONACO GP 2	179 F
SONIC 2	79 F	WONDERBOY 2	99 F	JURASSIC PARK	199 F
SUPER TENNIS	79 F	BASKET BALL NIGHTMARE	139 F	MORTAL KOMBAT	199 F
THUNDER BLADE	79 F	MICKEY MOUSE	139 F	ROAD RASH	199 F
DESERT STRIKE	99 F	PRINCE OF PERSIA	159 F	ROAD RUNNER	199 F
SONIC CHAOS	99 F	STAR WARS	159 F	STREET OF RAGE II	199 F

Exemple de prix (Jeux neufs) (version française) :

NBA JAM	TEL	WIMBLEDON 2	99 F	HULK	299 F
BART VS WORLD	99 F	DRAGON	269 F	JUNGLE BOOK	299 F
CRASH DUMMIES	99 F	ALADDIN	299 F	LE ROI LION	299 F
ROBOCOP 3	99 F	ASTERIX II	299 F	SCHTROUMPFS	299 F
SUPERMAN	99 F	DAFFY DUCK	299 F	SONIC SPINBALL	299 F
SPIDERMAN	99 F	DOCTOR ROBOTNIK'S	299 F	WORLD CUP USA 94	299 F
TERMINATOR	99 F	ECCO LE DAUPHIN	299 F	MORTAL KOMBAT 2	299 F

SATURN

TEL **CONSOLE SATURN dispo**

JEUX DISPONIBLES : CLOCKWORK KNIGHT TEL | VIRTUA FIGHTER TEL | GALE RACER TEL

10 nouveautés attendues en Mars 95

MEGADRIVE

CONSOLE MEGADRIVE 1 Française (Occasion garantie 3 mois) **369 F**
CONSOLE MEGADRIVE 2 Française (Occasion garantie 3 mois) **399 F**

PROMO CONSOLE (NEUVE) MEGADRIVE 2 + 1 MANETTE **549 F**

CONSOLE MULTIMEGA CDX + Road Avenger CD + Sonic 2 **2990 F**
JOYSTICK MEGADRIVE **49 F**
PERITEL MEGADRIVE JAPONAISE **99 F**

32 X

1290 F **CONSOLE NEUVE 32X**

JEUX DISPONIBLES : COSMIC CARNAGE (neuf) 489 F | AFTER BURNER 489 F | FAHRENHEIT (neuf) TEL | DOOM (occ) 339 F | VIRTUA RACING DE LUXE(occ) 339 F | MIDNIGHT RAIDERS (neuf) TEL | STARS WARS ARCADE (occ) 339 F | SUPER MOTOCROSS (neuf) 489 F

CADEAU : 1 montre SCORE GAMES pour l'achat de la 32 X

MEGA-CD

(+ DE 300 JEUX DISPONIBLES)

MEGA-CD 2 Français (occasion) **990 F**
MEGA-CD 2 Français (neuf) + ROAD AVENGER **1599 F**
PISTOLET JUSTIFIER **149 F** CDX PRO (jeux Jap & USA) **249 F**

Exemple de prix (JEUX OCCASIONS) (version française) :

ROAD AVENGER	49 F	FINAL FIGHT	169 F	SONIC	169 F
BATMAN RETURN	169 F	PRINCE OF PERSIA	169 F	THUNDERHAWK	199 F
ECCO LE DAUPHIN	169 F	SHERLOCK HOLMES	169 F	SILPHEED	199 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :

DUNGEON MASTER II	TEL	POWER MONGER	199 F	SOULSTAR	399 F
HEIMDALL	TEL	LETHAL ENFORCER 1	249 F	DUNE	449 F
POWER RANGERS	TEL	YUMENI MYSTERI MANSION	249 F	FORMULA 1	449 F
FLINK	149 F	FIFA SOCCER	299 F	JURASSIC PARK	449 F
MICKEYMANIA	149 F	PITFALL	299 F	MEGARACE	449 F
TERMINATOR	149 F	ANOTHER WORLD	349 F	RISE OF THE ROBOT	449 F
GROUND ZERO TEXAS	199 F	LETHAL ENFORCERS N°2	349 F	STAR WAR	449 F
MICROCOSM	199 F	NBA JAM	349 F	TOMCAT ALLEY	449 F
MORTAL KOMBAT	199 F	BLOOD SHOT	399 F	NIGHT TRAP (2 CD) VF	499 F

ADAPTATEUR 4 JOUEURS ELECTRONIC ARTS **199 F**

MEGADRIVE

(+ DE 2000 JEUX DISPONIBLES)

ADAPTATEUR SECTEUR	99 F	MANETTE TRANSPARENTE SG PROPAD	129 F
ADAPTATEUR JEUX JAPONAIS	49 F	PRISE PERITEL MD1 & MD2	149 F
MANETTE 3 boutons	59 F	MANETTE TRANS. PROG. SG PROGRAM PAD	179 F
MANETTE PRO 4 (turbo)	69 F	2 MANETTES INFRA ROUGE	199 F
1 RALLONGE DE MANETTE	39 F	JOYSTICK PROGR. SV 336	249 F
MANETTE FIGHTER II 6 boutons	99 F	JOYSTICK TOP FIGHTER ARCADE	299 F
ADAPTATEUR (Jeux US) NITRO	99 F	ACTION REPLAY PRO (NEUF)	349 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :

ALTERED BEAST	49 F	FANTASIA	139 F	POPULOUS	199 F
SONIC	49 F	INTERNATIONAL RUGBY	139 F	PSG FOOTBALL	199 F
STREET OF RAGE	59 F	JORDAN VS BIRD	139 F	ROCKET KNIGHT ADV	199 F
WORLD CUP ITALIA	79 F	KLAX	139 F	SUBTERRANIA	199 F
BATMAN RETURN	99 F	LHX ATTACK CHOPPER	139 F	SUPER MONACO GP	199 F
CHAKAN	99 F	LOTUS TURBO CHALLENGE	139 F	ALADDIN	249 F
DAVID ROBINSON BASKET	99 F	MARCO MAGIC FOOTBALL	139 F	ECCO LE DAUPHIN	249 F
EUROPEAN CLUB SOCCER	99 F	MORTAL KOMBAT	139 F	FERRARI GP	249 F
GLOBAL GLADIATOR	99 F	NBA ALL STAR CHALLENGE	139 F	FLASHBACK	249 F
JOE MONTANA FOOT	99 F	POWERMONGER	139 F	OLYMPIC GOLD	249 F
JOHN MADDEN FOOT	99 F	QUACKSHOT	139 F	SONIC SPINBALL	249 F
KID CHAMELEON	99 F	SONIC 2	139 F	STREET OF RAGE 2	249 F
KICK OFF	99 F	STREET FIGHTER II"	139 F	DESERT STRIKE	275 F
MICKEY CASTLE OF ILLUSION	99 F	TALESPIN	139 F	JUNGLE STRIKE	275 F
MICKEY ET DONALD	99 F	TEAM USA BASKETBALL	139 F	SUPER MONACO GP 2	275 F
TERMINATOR 2	99 F	TERMINATOR	139 F	TORTUE NINJA FIGHTERS	275 F
ALISIA DRAGON	139 F	DAVIS CUP TENNIS	169 F	LANDSTALKER	299 F
ANOTHER WORLD	139 F	JURASSIC PARK	169 F	MORTAL KOMBAT 2	299 F
COOL SPOT	139 F	PRINCE OF PERSIA	169 F	NBA JAM	299 F
BULLS VS LAKERS	139 F	ASTERIX	169 F	SONIC 3	299 F
EA HOCKEY	139 F	FIFA SOCCER	199 F	STREET OF RAGE 3	314 F
ETERNAL CHAMPIONS	139 F	LOST VIKING	199 F	URBAN STRIKE	314 F
FATAL FURY	139 F	MEGAGAMES (3 jeux)	199 F	VIRTUA RACING	449 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :

TRUE LIE	TEL	TINY TOONS ALL STARS	369 F	MICROMACHINE II	449 F
COSMIC SPACEHEAD	99 F	DOUBLE DRAGON 5	399 F	NBA JAM TOURNAMENT	449 F
FANTASTIC DIZZY	99 F	ECCO 2	399 F	NBA LIVE 95	449 F
FLINK	149 F	FIFA 2	399 F	NHLPA 95	449 F
GAUNTLET 4	199 F	HURRICANES	399 F	PGA TOUR GOLF 3	449 F
HYPER DUNK BASKET	199 F	JORDAN ADVENTURE	399 F	RELAYER	449 F
ULTIMATE SOCCER	199 F	LE ROI LION	399 F	RISTAR	449 F
SHAQ FU	249 F	LETHAL ENFORCERS II	399 F	SOLEIL	449 F
WINTER OLYMPIC	249 F	MAXIMUM CARNAGE	399 F	SONIC & KNUCKLES	449 F
ART OF FIGHTING	299 F	MEGA BOMBERMAN	399 F	STREET OF RAGE 3	449 F
MICKEY MANIA	299 F	POWER RANGERS	399 F	SYNDICATE	449 F
PGA EUROPEAN GOLF	299 F	RED ZONE	399 F	PETE SAMPRAS TENNIS	469 F
ULTIMATE + WIMBLEDON + SUPER MONACO GP	299 F	ROCK'N'ROLL RACING	399 F	SCHTROUMPFS	469 F
		SHINING FORCE II	399 F	STARGATE	469 F
DRAGON	349 F	VIEW POINT	399 F	THEME PARK	469 F
POWER DRIVE	349 F	BOOGERMANI	449 F	BLOOD SHOT	479 F
RISE OF THE ROBOT	349 F	CANNON FODDER	449 F	DRAGON BALL Z (+ MANGA)	489 F
ANIMANIACS	369 F	DUNE II	449 F	STORY OF THOR	499 F
GENERATION LOST	369 F	EARTHWORM JIM	449 F	SUPER STREET FIGHTER II	499 F
NIGEL MANSELL	369 F	LE LIVRE DE LA JUNGLE	449 F	VIRTUA RACING	649 F

RC. Paris B 385 215 603 — ** POUR L'ACHAT DE CONSOLE NEUVE — * OCCASION — Offre dans la limite des stocks disponibles. — Toutes les marques citées sont des marques déposées.

☆☆ GAGNEZ DES CADEAUX ☆☆

par tranche de 100 F d'achat, vous obtenez 100 «Points SCORE»
Exemple (Achat d'un jeu valant 399F = 400 «Points SCORE»)

ACCUMULEZ VOS POINTS SCORE lors de vos achats par correspondance ou dans toutes les boutiques SCORE GAMES et GAGNEZ LES CADEAUX suivants :

NOS POINTS SCORE					
600 «	»	1 Cadeau Surprise	2000 «	»	1 Calculatrice
1000 «	»	1 Porte monnaie multicolore	2200 «	»	1 Chronomètre
1200 «	»	1 Sacoche banane	2400 «	»	1 Pendulette
1400 «	»	1 Casquette	2600 «	»	1 Balladeur K7
1600 «	»	1 Tee Shirt	2800 «	»	1 Transistor FM
1800 «	»	1 Montre sport	3000 «	»	1 Appareil photo
2000 «	»	1 Balladeur radio	3200 «	»	1 Reveil radio

RAYON GOODIES

- Films K7 vidéo DRAGON BALL Z, version originale PAL, volume 1 à 12 PRIX UNITAIRE **149 F**
- RAMICARD 6 partir de **2 F**
- HEROE COLLECTION (les 10 cartes) **25 F**
- Pin's DRAGON BALL Z **29 F**
- PISTOLET LOCK-ON **299 F**
- TEE SHIRT officiel DRAGON BALL Z **99 F**

(Cardass, Cartes DBZ, CD Audio, Posters, Figurines, Puzzles, Magnets, Albums ...)

VENTE PAR CORRESPONDANCE

24 / 48 H LIVRAISON COLISSIMO
(Adresser vos commandes exclusivement au 46 rue des Fosses St Bernard 75005 PARIS)

NOUS ACHETONS (Paiement immédiat ou bon d'achat) vos consoles ainsi que la majorité de vos jeux : •GAME-GEAR •MEGADRIVE •MEGA CD •GAME-BOY • CD ROM PC •SUPER-NINTENDO •NEO-GEO •3DO
Paiement immédiat au magasin ou sous 72 heures pour la province et échangeons vos jeux sur : •N.E.S •CD 32 •MASTER-SYSTEM •NEC •LYNX (voir modalités au magasin) (Boites d'origine indispensable)
(Echange exclusivement réalisé au magasin)

BON DE COMMANDE EXPRESS : A retourner exclusivement à SCORE GAMES 46, rue des Fossés St Bernard - 75005 PARIS - Tél. : (1) 43 290 290 +

PRENOM .....
NOM .....
ADRESSE ..... VILLE .....
CODE POSTAL ..... CODE CLIENT : I__I__I__I__I__I__I
TEL DOM : .....

TITRE	CONSOLE	PRIX
FRAIS DE PORT (1 à 3 jeux : 30 F)	CONSOLE : 60 F	30 F
TOTAL A PAYER		

Je règle par :
MANDAT LETTRE ❑
CHEQUE ❑ CARTE BLEUE ❑
N° I__I__I__I__I__I__I__I__I__I__I__I__I__I__I__I__I__I
Date expiration : . . / . .
Signature .....

MEGAFORCE 03/95

PETITES ANNONCES

MEGAFORCE / Petites Annonces 103, Boulevard Mac Donald 75019 PARIS

PA • MEGA-DRIVE • MEGA-CD • PA • GAME GEAR

credi après-midi et week-end au 47 94 60 64 ou écrire à MARIE Hélène, La Veronnerie, 37350 CHAUMUSSAY.

Département 38

Ech. Flink contre Soleil et vds Mickey, Terminator 2, Indiana Jones : 200F l'un. Tél. à François au 74 97 37 02.

Département 56

Echange DBZ, Le Roi Lion, Sonic 3 contre Probotector, Soleil, Street Racer. Appeler Olivier au 97 75 15 02.

Département 59

Cherche Action Replay Pro 2 : 200F, cherche Shinobi 3, Tortue ninja 4, Mr Nutz, possède Sonic 2, Robocop vs Terminator, Urban Strike, Earthworm Jim, poss. échange. Contacter Clément au 20 96 03 92.

Ech. ou vds jx MD MK, Streets of Rage 2, Sonic 1 & 2, The Simpson's, Virtua Racing contre jx Mega CD ou Earthworm Jim. Tél. à Maxime ap. 18H au 20 82 97 29 ou écrire à PLANQUART Maxime, 6 Rue W. Churchill Proiongée, 59170 CROIX.

Département 62

Rech. Super SF2 et Dynamite Headdy (ticket de caisse obligatoire). Poss. Urban Strike, Night Trap, FIFA'95, IMG Tennis, Pitfall, Monaco GP1 & 2, nbrx jx sport. Ecrire à KOLODZIEJCZAK Stéphane, 8 Rue de la Romanche, 62700 BRUAY LA BUISSIERE, tél. : 21 53 82 53.

Département 71

Ech. MK, Mickey, Dune 2, Steel Empire contre Flink, Buba'n Stick, Mickey Mania. Ch. Earthworm Jim, Micro machine 1 & 2 en éch. avec les jx cités. Tél. ap. 18H : 85 87 24 38.

Département 75

Ech. sur MD J. Strike, NBA 93, Road Rash 2, Wimbledon, Shinobi 3. Laisser message et proposition au 40 74 08 41.

Département 78

Ech. sur MD 12 jx dont Mickey Castle of Illusion... Jurassic Park, G.Gladiators, Sunset Riders, Dahna. Ch. Landstalker. Tél. à Stéphane au 30 93 97 38 ou écrire à Stéphane BOUILLANT, 13 Rés. du Village, 78930 GUERVILLE.

Ech. sur MD 15 jx dont Blades of Vengence, Global Gladiators, Jurassic Park, Sunset Riders, Mickey... Ech. jx GG. Tél. ap. 18H au 30 93 93 38 ou écrire à Mr BOUILLANT Stéphane, 13 Rés. du Village, 78930 GUERVILLE.

Département 94

Ech. jx MD Sonic & Knuckles contre MK2, Shaq Fu ou Streets of Rage 3. Ech. Terminator, Toki, Battletoads contre Kid Kameleon ou MK. Tél. à Diabel au 48 99 80 59.

VENTE

Département 02

Vds Sol Feace : 250F, Wonderdog : 250F, Quackshot : 150F, Aladdin : 200F, G. Gladiators : 200F, Fantasia : 130F, Sonic : 30F, T2 : 150F, Dr Robotnik : 250F, Sonic Spinball : 250F ou éch. Tél. : 23 82 48 70 ou écrire à BALAVOINE Yvan, 23 Rue Jules Lefebvre, 02130 FERE EN TARDENOIS.

Département 07

Vds John Madden 92 : 140F, Super Hang On : 100F, MK2 : 180F, frais de port gratuit, jx en TBE avec notice. Tél. à Stéphane au 75 54 57 44 ou écrire à CHAZE Stéphane, Quartier Chalencon, 07700 BOURG ST ANDEOL.

Vds ou éch. Dragon's Revenge : 180F et FIFA Soccer : 260F. Appeler Julien au 75 67 44 25.

Département 09

Vds Columns sur MD entre 100F et 120F. Ecrire à SENTENAC Ludovic, 28 Avenue du Mal Foch, 09270 MAZERES.

Département 13

Vends MD TBE + 2 man. (une 6 boutons) et jx MD Sonic 1 & 2, MK2, SF2, Ecco the Dolphin, Flashback, Streets Of Rage + Mega CD2 Silpheed, Thunderwak, Road Avenger. Tél. à Frédéric ap. 17H au 91 74 16 49.

Vds 17 jx MD de 100F à 200F. Tél. ap. 17H : 91 09 01 24.

Vends Sonic 1 & 2, Flashback, Streets of Rage, SF2, Aladdin, prix : 50F à 250F. Tél. à Frédéric à partir de 17H au 91 74 16 49 ou écrire à AGUILAR Frédéric, 258 Bd Romain Rolland, La Pauline 5A, 13009 MARSEILLE.

Département 14

Vds sur MD Flashback, Ecco : 170F) Quackshot, Desert Strike : 140F + codes bon état. Tél. ap. 17H à Guillaume au 31 74 11 10 ou écrire à Guillaume VOISIN, 2 Pl. Fontaine aux Dames Vendix, 14000 CAEN.

Département 15

Vds Thunderhawk : 150F, Tomcat Alley : 350F, Dune : 250F et Dragon sur MD : 300F. Tél. au 71 40 20 43 ou écrire à CHAUSSADE J-F., le bourg, 15240 VEBRET.

Vds FIFA : 250F, J. Strike : 250F, Zool : 200F, Paperboy : 100F ou éch. contre Landstalker, PGA Tour Golf 2, Winter Olympics, Olympics Gold. Tél. aux HR au 71 60 16 19.

Département 25

Vds jx MD MK, Batman Returns, SF2, World of Illusion, Jurassic Park, Sonic 2 : 200F et Rise of the Robots. Tél. ap. 16H45 au 81 95 49 31.

Département 26

Vds sur MD 18 jx (MK2, Skitchin, NHL 94 et bien d'autres). Vends aussi 1 SNIN avec 3 jeux : 600F et une GG avec 3 jeux : 550F, prix des jeux MD entre 40F et 270F. Tél. ap. 18H au 75 53 61 18 ou écrire à ARDITI Karim, Chakra, 26770 ROCHE ST SECRET BECONNE.

Département 33

Vds sur MD Streets of Rage, Dragon's Fury, Splatter House 2, Sonic Spinball, le tout : 500F. Tél. au 57 84 61 10 ou écrire à Mr YOUSSEF Sébastien, Bureau de poste, 33330 VIGNONET.

Département 38

Vds MD + 2 man. dont une (Mega Fire) + 5 jx (Streets of Rage 2 + Sonic + Dune 2 + Gynoug + Shining in the Darkness) en TBE : 1200F. Tél. ap. 18H : 74 93 71 90.

Département 45

Vds jx The Pagemaster, Flink : 250F le jeu à Asterix : 200F, Bubsy, Sonic 2, the Adventure of Mighty max. 150F le jeu, the Ottifant, Greendog, Decap Attack, Cool Spot, Hauting, Streets of Rage : 100F. Tél. au 38 35 01 14.

Département 51

Vds Pete Sampras : 290F ou éch. contre DBZ ou ach. DBZ entre 200F et 270F. Tél. à Maxime : 26 74 39 39 ap. 17H.

Département 54

Vends Sonic 1 & 2 : 100F chacun, LHX Attack : 200F, Quackshot : 150F, Flashback : 250F ou éch. contre jx récents. Tél. en semaine au 83 90 19 67 ou écrire à Antoine DOYEN, 114 Rue Ernest Albert, 54520 LAXOU.

Vds MD + 16 jx + 2 manettes : 2900F. Tél. : 83 37 29 46.

Département 59

Vds jx MD Fantasia + Spiderman : 200F, David Robinson : 70F, Toki, Quackshot, Olympic Gold, Ghostbusters, Super Thunder Blade : 100F, Bubsy, Flashback, FIFA Soccer : 150F, MK : 200F. Appeler le 20 41 16 71.

Vds 30 jx MD de 100F à 250F ou éch. contre Super SF2, Ecco 2, Probotector, Earthworm Jim, Mr Nutz, Mega Bomberman ou un Mega CD2 + jx max. 1000F. Tél. à Olivier ap. 18H au 20 09 90 03 ou écrire à Mr DELANNOY Olivier, apt 4 2e étage, 62 Rue du Marais de Lomme, 59000 LILLE.

Vds K. Chameleon sur MD : 100F, sur MS Hang-On : 70F et Chase HQ : 70F, sur GG Solitaire Poker : 60F et Columns : 50F. Tél. à Cédric : 20 74 82 96 ou écrire à DECOTTIGNIES Cédric, 4 Allée du Castel Fleuri, 59130 LAMBERSART.

Vds 30 jx MD de 100F à 400F (Virtua Racing, Probotector, MK2, Fifa Soccer, NBA Jam, Dragon's Revenge, Toe Jam & Earl 2, Bubsy, W. Cup 94). Tél. ap. 19H : 20 09 90 03.

Vds MD et/ou Mega CD et plus de 150 titres en cartouches et CD. Tél. : 21 77 68 16 ou écrire à CONSOLES MEGA CLUB, 21 Rue des Martyrs de la Résistance, 59130 LAMBERSART.

Vds Terminator : 300F + Sonic : 250F, éch. Thunder Force 4 contre F22 Interceptor. Écrire à Mr TROUILLEZ Hervé, 4 Rue Beaurein, Ovillers, 59730 SOLESMES. Tél. : 27 79 33 57.

Département 62

Vds, éch. nbrx jx MD Urban Strike, FIFA'95, Aladdin, Robinson, Davis Cup, Ecco 1 & 2, Formula One, European C. Soccer, NBA Shodown, IMG Tennis, Rugby W. Cup, NBA Jam, Monaco GP 1 & 2, Night Trap CD. Tél. : 21 53 82 53.

Vds sur MD 32X, Star Wars Arcade : 300F. Vends sur MD SF2' : 220F. Vends sur Mega CD Hook : 150F. Tél. au 21 41 30 19 ou écrire à Mr DEPERSIN Eric, 25 rue de Nedonchel, 62550 BAILLEUL LES PERNES.

Vds jx MD Sunset Riders : 150F, Rocket Night : 250F ou échange contre Virtua Racing. Tél. au 21 29 53 88.

Département 69

Vends sur MD Altered Best, Lakers vs Celtics, Wrestle War, Super Monaco GP, World Cup Italia 90, Streets of Rage, World Of Illusion et QuackShot et World Cup Rugby Domark. Appeler Matthieu au 78 49 14 81.

Département 74

Vds 32X + MD 2 + 7 jx neufs : 2000F. Tél. au 50 68 40 36 ou écrire à CRETIN Vincent, entre les routes, 74570 GROISY.

Département 75

Vds Formula One, SF2... Ach. Syndicate, Urban Strike... et autres. Ecrire à Arnaud BOUSEZ, 18 Rue de Patay, 75013 PARIS, tél. : 45 84 08 90.

Département 76

Vends Eswat : 150F, Super Thunder Blade : 150F, World Class Leader Board : 200F. Tél. ap. 18H au 35 47 30 74.

Département 78

Vds sur MD : Quackshot (150F), Eternal Champions (200F), Megagames 2 + manette "Vipere" (fonctions ralenti, turbo...) le tout 300F. Tél. ap. 18H au 30 51 04 42 ou écrire à Mr LEPEE Florian au 18 Rés. de la Chapelle, 78990 ELANCOURT.

Vds jx MD T2 : 250F, Tazmania : 100F, Fantasia : 150F, Eswat : 150F, SF2' : 200F, S. of Rage : 100F, FIFA : 100F, K. Chameleon (Jap) : 100F, Cool Spot : 100F, W. of Illusion : 150F, Toe Jam & Earl : 100F ou 900F le tout, Earthworm Jim : 300F. Tél. au 30 41 18 30 ou écrire à VALLEE Olivier, 9 Route de l'Etang de la Tour, 78125 VIEILLE EGLISE.

Département 84

Vends sur MD de 100F à 300F SF2', Gynoug, Ghouls'n Ghost, Crüe Ball, Tazmania. Téléphoner le soir au 90 82 23 63 ou écrire à AUGUSTIN Henri-Luc, 44 Rue Louis Pasteur, 84000 AVIGNON.

Département 88

Vds ou éch. Sonic 3 : 300F. Tél. à Vanessa : 29 66 88 59.

Département 91

Vds 17 jx MD tous TBE avec livret + game genie, valeur : 6400F, vends : 3000F, jeux : DBZ, Aladdin, SF2, MK, Sonic 1 & 2, Monaco GP2... Tél. à Bruno au 60 79 25 10 urgent ou écrire à HOEHNN Bruno, 308 allée du Dragon, 91000 EVRY.

Département 92

Vds jx MD FIFA Soccer, NBA Jam : 200F l'un, Mickey & Donald, Ferrari GP Challenge, European Club Soccer : 100F l'un, Sonic, Streets of Rage, Hard Driving : 50F l'un. Tél. au 47 76 35 28 ou écrire à RAFFY Pascal, 95 Rue des Rosiers, 92000 NANTERRE.

Vds MD + Mega CD + 25 cart. + 5 CD (Double Switch, Star Wars, NBA 95, Landstalker, FIFA, Pete Sampras) prix : 3000F à déb. Tél. à Aurélien au 46 55 01 37.

Département 94

Vends sur MD Sonic : 50F, Flashback : 200F, Dune 2 : 220F ou échange contre Art of Fighting. Tél. de 18H à 21H au 47 06 61 59 ou écrire à MAITRE Guillaume, 27 Rue des Coudrais, 94360 BRY SUR MARNE.

Vds ou éch. nbrx jx. Tél. ap. 14H à Yves : 49 77 88 71.

Vds MD + 2 man. + S.of Rage + Sonic : 500F. Vds jx MD S.of Rage 2, Fatal Fury, MK2, Aladdin, SF2', NBA Jam, Sensible Soccer + autres jeux + adapt. Tél. à Arnaud ap. 20H au 48 86 07 56 ou écrireà CASAL Arnaud, 21 Ter Rue Chevalier, 94210 LA VARENNE ST HILAIRE.

Vds sur MD Sonic, Flashback, Dune 2 de 50F à 250F ou échange contre Fatal Fury ou Art of Fighting. Tél. de 18H à 21H au 47 06 61 59.

Département 95

Vds MD + 2 man. + Menacer (avec sa K7) + Wonderboy 5 + Sonic + Streets of Rage 1 & 2 + Golden Axe 2 + Batman Returns : 700F. Tél. à Grégory à 18H30 au 34 69 41 31.

• Seules les annonces rédigées sur le bon original de ce numéro seront publiées. • Ce bon à découper est valable uniquement pour la prochaine parution. • • Les annonces de nos abonnés sont prioritaires (joindre l'étiquette d'expédition) •

ÉCRIRE LISIBLEMENT EN MAJUSCULES S.V.P.

Votre département : ☐

★ MEGADRIVE ★ ☐ ★ MEGA-CD ★ ☐ ★ GAME GEAR ★ ☐ ★ MASTER SYSTEM ★ ☐

☐ ACHAT ☐ VENTE ☐ ÉCHANGE ☐ CONTACT

N° 37

A renvoyer à : MEGA FORCE. «P. A.», 103, Boulevard Mac Donald, 75019 PARIS.

TÉLEPHONEZ AU SERVICE ASTUCES DE MEGA FORCE !

36-707-706

COMPOSEZ JUSTE CE NUMERO,

SANS AUCUN INDICATIF,
et vous connaîtrez
les trucs et astuces de
MEGA FORCE.

COMMENT ÇA MARCHE ?

FASTOCHE...

Après avoir composé le 36 707 706,

1 • TU CHOISIS LE SERVICE

1	2	3
ASTUCES	CODES ACTION REPLAY	CODES GAME GENIE

2 • TA CONSOLE

1	4
MEGADRIVE	MEGA CD

3 • TU SÉLECTIONNES L'ASTUCE QUE TU VEUX ENTENDRE.

LES CODES ACTION REPLAY

LES CODES GAME GENIE

ASTUCES NOUVELLES CHAQUE SEMAINE

LES TOUCHES "MIRACLE"

5	9	7	8
MODE TURBO	RETOUR EN ARRIERE	ALLER PLUS VITE	REPETITION

Demandez à vos parents la permission d'utiliser cette "HOT LINE" si vous avez moins de 18 ans.
Édité par TEOREL • 8,76 francs à l'appel et 2,19 francs la minute.

Des séquences d'action explosives!

D'incroyables aventures au pays Schtroumpf

Des musiques originales et variées

les SCHTROUMPFS sur Sega, ça ne se raconte pas!

22 tableaux différents !

Tout le village compte sur vous !

50 ennemis et 4 boss à combattre

Pour délivrer la Schtroumpfette...

Bonus game pour récupérer des vies

..il va falloir être drôlement costaud !

INFOGRAMES

INFOGRAMES HOTLINE
0900-210-20
6,025 BEF/20"- Uniquement en Belgique

UN GRAND JEU D'AVENTURE AVEC LES SCHTROUMPFS
36 68 00 10
2,19 F. TTC/MN

SEGA™